Château Drachenfels

Par Carl Sargent

Une sombre aventure dans la sinistre forteresse du Grand Enchanteur

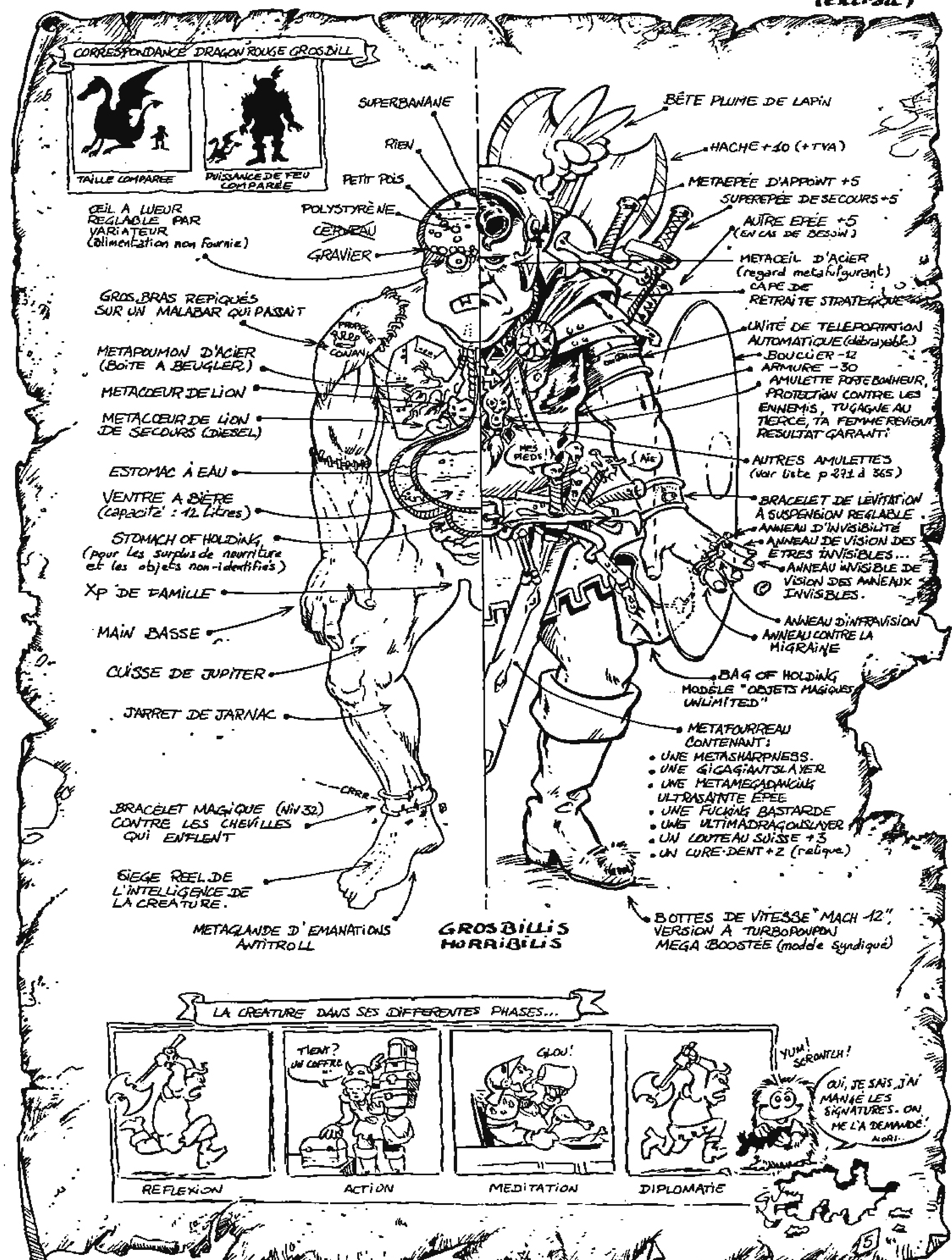


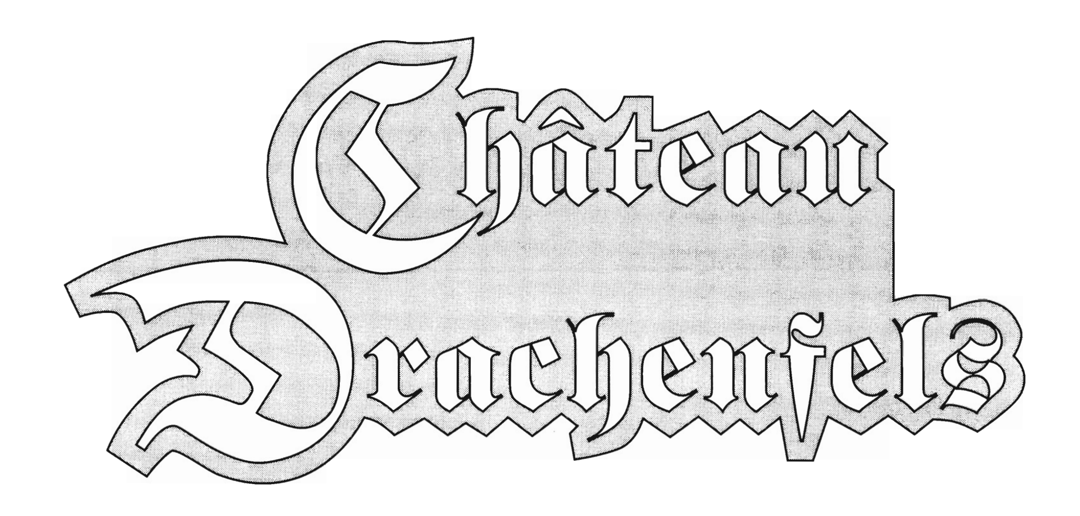


SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP
Ltd NOTTINGHAM

Les avatars inévitables du **Gros Bill**

Encyclopédie des catastrophes naturelles
(extrait)





Texte Original : Carl Sargent

Edition : Graeme Davis

Couverture : John Blanche

Cartes : Ian Cooke

Inspiré du roman *Drachenfels* de Jack Yeovil

Edition Française par Jeux Descartes

Traduction : LizKer

Collection Dirigée par : Henri Balczesak

Réalisation Technique, Maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de la SARL In Edit

Relecture : Dominique Balczesak et Michèle Charrier

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :
Jeux Descartes (Warhammer JRF) — 1, rue du Colonel Pierre Avia — 75503 Paris Cedex 15

en y joignant une enveloppe timbrée pour la réponse

Sous licence de :

GAMES WORKSHOP Ltd.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et dépôt légal Mai 1993

ISBN : 2-7408-0053-3

Table des Matières

Ces pages peuvent être photocopiées pour un usage strictement personnel.



Château Drachenfels

Bienvenue dans **Château Drachenfels**. Ce supplément pour le jeu de rôle **Warhammer** va vous permettre d'explorer la forteresse sinistre du Grand Enchanteur, et même de rencontrer Constant Drachenfels en personne.

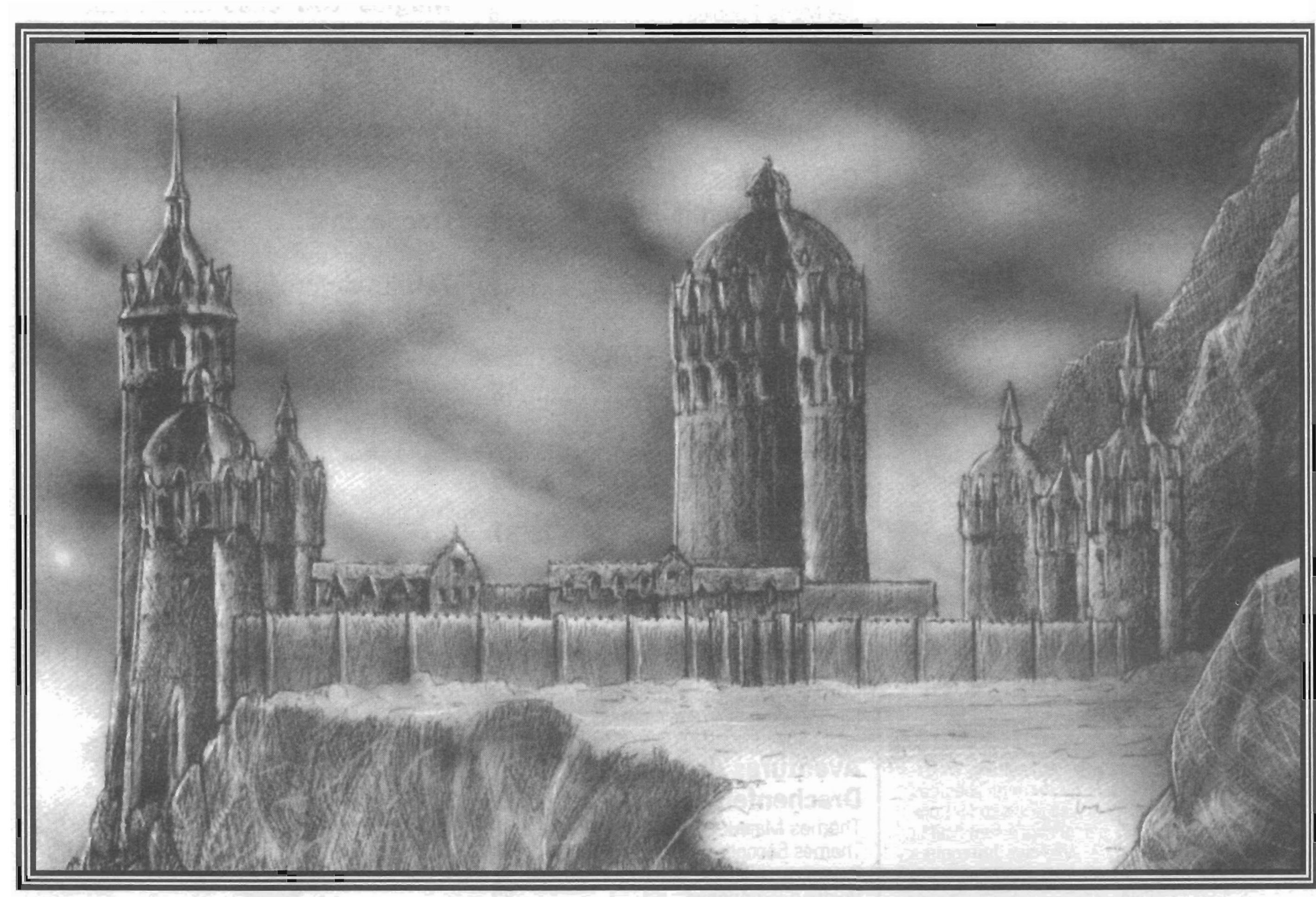
Contenu de ce Livre

Château Drachenfels est composé des éléments suivants :

- L'introduction (ce chapitre) qui va vous aider à mieux utiliser ce supplément et vous révèle tout ce qu'il faut savoir de l'histoire de Constant Drachenfels et de son château.
- Une description complète de toutes les parties du château, y compris celles qui n'existent pas dans le monde matériel !
- Des notes détaillées sur la manière de gérer des aventures dans cet environnement unique.
- Une sélection de scénarios et d'intrigues liés au château.
- Un groupe de personnages "prêts-à-jouer". Aucun équipement courant ne figure parmi les possessions de ces personnages ; seuls les objets magiques et le matériel inhabituel, comme les poisons, sont indiqués. Ce sont tous des gens d'expérience ; nous considérons donc qu'ils peuvent pratiquement tout avoir à leur disposition (avec l'approbation du MJ).
- Trois appendices qui présentent de nouveaux monstres, sorts et objets magiques, ainsi qu'une horrible maladie — qui risquent de se trouver sur le chemin des visiteurs imprudents du Château Drachenfels. Les documents peuvent être photocopiés pour un usage personnel, en particulier le Document 1, une vue du château, qui permettra aux personnages de s'orienter à leur arrivée.

Comment Utiliser ce Livre

Pour vous servir de **Château Drachenfels**, vous devez disposer du livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**, de feuilles, de crayons et de dés. Le supplément **Repose Sans Paix** vous sera en outre utile, même s'il n'est pas indispensable.



Château Drachenfels est destiné à des personnages de toute expérience. Les novices devront toutefois se montrer très prudents s'ils veulent survivre à leur visite ! L'idéal serait d'utiliser cette aventure avec des PJ confirmés. Les joueurs peuvent les générer en suivant les règles de **WJRF**, ou choisir parmi les PJ "prêts-à-jouer" présentés à la fin du livre. Ceux-ci permettent de démarrer le jeu très rapidement, à la grande satisfaction des plus impatients !

Que vous vous serviez ou non des personnages prégénérés, étudiez-les — vous pourrez ainsi en faire des PNJ si cela s'avère nécessaire.

Commencer l'Aventure

Château Drachenfels, conçu pour être joué de manière indépendante, n'est lié à aucune des aventures ou des campagnes **WJRF** mais peut très facilement être intégré à celles précédemment publiées.

Abréviations

A	= Nombre d'Attaques en combat rapproché
B	= Points de Blessure
CC	= Capacité de Combat
Cd	= Commandement
CEI	= Campagne de **L'Ennemi Intérieur**
Cl	= Sang-froid (Calme)
CO	= Couronne d'Or
CT	= Capacité de Tir
D	= Dommages
Dex	= Dextérité
DS	= Niveau de Difficulté de Serrure
E	= Endurance
EeF	= Aventure **L'Empire en Flammes**
Enc	= Encombrement
F	= Force
FdM	= Aventure **Le Feu dans la Montagne**
FE	= Force Effective des armes de distance
FM	= Volonté (Force Mentale)
GRN	= Aventure **La Guerre au Royaume des Nains**
I	= Initiative
Int	= Intelligence
M	= Potentiel de Mouvement
MCLB	= Supplément **Middenheim, la Cité du Loup Blanc**
MJ	= Maître de Jeu
MSR	= Aventure **Mort sur le Reik**
MRo	= Aventure **La Mort sur son Rocher**
OSB	= Aventure **Ombres sur Bögenhafen**
P	= Portée des armes de distance
PA	= Points d'Armure
PDT	= Aventure **Le Pouvoir Derrière le Trône**
PE	= Points d'Expérience
PJ	= Personnage Joueur
PM	= Points de Magie
PNJ	= Personnage Non-Joueur
Prd	= Parade
QCPK	= Aventure **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev**
Rch	= Temps de Rechargement des armes de distance
RSP	= Supplément **Repose Sans Paix**
SAM	= Supplément **Sombre est l'Aile de la Mort**
SDL	= Aventure **Le Seigneur des Liches**
SdT	= Aventure **Le Sang dans les Ténèbres**
Soc	= Sociabilité
WJRF	= Livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**

La Campagne de l'Ennemi Intérieur

Si vous voulez associer **Château Drachenfels** et la campagne de l'*Ennemi Intérieur*, le premier prendra toute sa saveur à condition de se dérouler après **Le Pouvoir derrière le Trône**, voire plus tard.

A la fin de **PDT**, les autorités de Middenheim pourraient expédier les aventuriers au Château Drachenfels afin de les éloigner. Et si, par chance, ils y rencontraient un destin tragique, leur savoir embarrassant disparaîtrait avec eux.

Après **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev**, Sulring Durgul pourrait les charger d'aller visiter la demeure, à la recherche de trésors magiques. Il aurait alors connu personnellement le Grand Enchanteur ; dans ce cas, comment un tel collectionneur pourrait-il ne pas convoiter certaines des possessions magiques de Drachenfels ?

Château Drachenfels pourrait également représenter une nouvelle complication qui enrichirait les événements de **L'Empire en Flammes**. L'Empire, en train de s'effondrer, est au bord de la guerre civile ; des démons surgissent de tous côtés ; qui peut affirmer que le Grand Enchanteur n'y est pas pour quelque chose ?

Les PJ pourraient obtenir au Château Drachenfels des informations relatives à la cachette de Ghal-Maraz, ou bien s'assurer que Constant Drachenfels reste bien mort et ne vient pas se joindre à la curée. Après **EeF**, le nouvel Empereur pourrait aussi décider de détruire une bonne fois pour toute le Château Drachenfels, proclamant par ce geste le début d'une ère nouvelle, espérée par tous, de paix et de prospérité. Ne serait-il pas naturel de confier cette tâche aux héros de la Quête du Marteau ?

La Campagne Repose Sans Paix

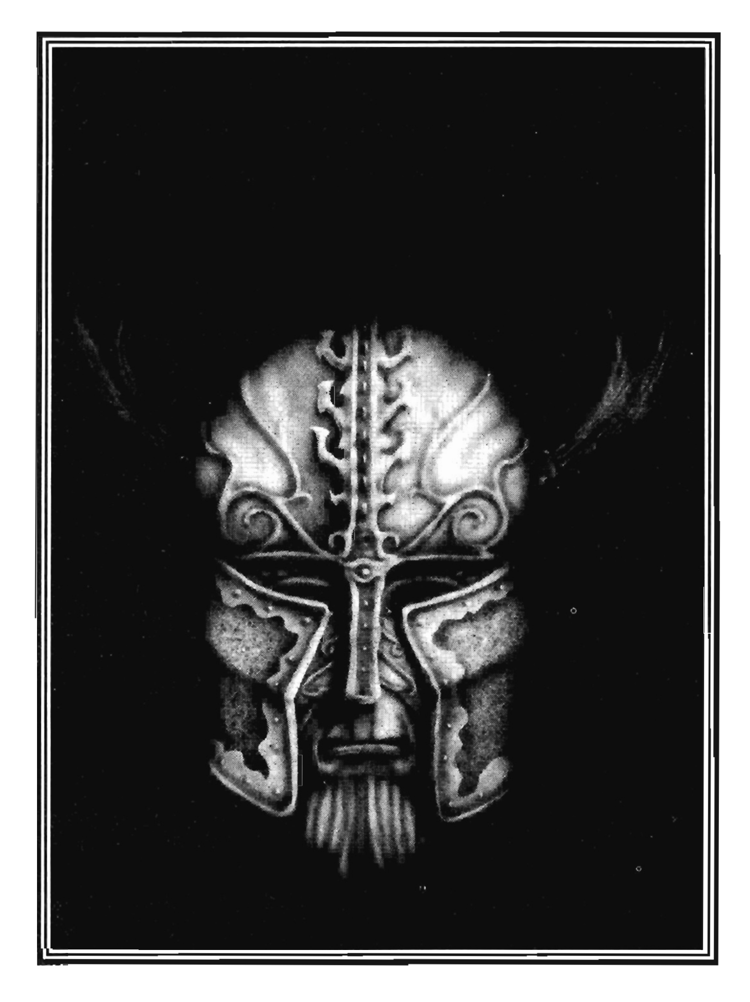
Château Drachenfels peut offrir une conclusion dramatique à la campagne *Repose Sans Paix*. Après les événements étranges de *Hantée par une Horreur*, les aventuriers découvriraient dans la petite salle de lecture un ouvrage faisant référence au Grand Enchanteur, peut-être même des lettres laissant entendre qu'il existerait des liens entre lui et Ludovicus Hanike. Une visite au Château Drachenfels serait le couronnement de ce que les personnages ont expérimenté dans la maison Hanike !

La Campagne des Pierres du Destin

Des objets aussi fabuleux que les Pierres du Destin ne peuvent échapper à l'attention du Grand Enchanteur, certainement prêt à tout pour s'en emparer. Même s'il avait connaissance de leurs faiblesses, ce cadeau que Tzeentch leur a fait durant leur fabrication — et il est sûrement au courant — Drachenfels voudrait malgré tout détenir les Cristaux du Pouvoir.

Il se pourrait aussi qu'il possède déjà une de ces pierres. Par exemple, dans le cadre de **La Guerre au Royaume des Nains**, les PJ pourraient atteindre la tombe de Hargrim pour s'apercevoir qu'elle a été profanée et pillée. Des divinations ou des discussions avec un des fantômes de Kadar-Gravning (s'ils parvenaient à en convaincre un qu'ils sont des amis !) leur permettraient d'apprendre qu'un humain de grande taille, portant un masque de métal, aurait été aperçu dans les catacombes peu de temps avant leur venue.

Et si cet indice ne les incitait pas à se mettre directement en quête de ce mystérieux individu, ils réaliseraient que, petit à petit, leurs pas les dirigeraient malgré eux vers le nord, où ils s'enfonceraient dans les Montagnes Grises après avoir quitté La Voûte — attirés par le Château Drachenfels. Une fois qu'ils seraient arrivés, Drachenfels chercherait à isoler les porteurs des cristaux pour les dépouiller de leur bien. Si vous trouvez que les Pierres du Destin ont rendu les PJ trop puissants, voici une excellente manière de les en priver.



Le Cauchemar Perdure

La forteresse, c'était l'homme, se dit Geneviève. Les tours et les remparts, les corridors et les salles, la montagne même dans laquelle avait été taillé Drachenfels, tout cela formait les artères et les organes du Grand Enchanteur, son sang et ses os.

Jack Yeovil — *Drachenfels*

Drachenfels, le Grand Enchanteur, est mort. Essence même de l'horreur et du mal, il a été abattu par un Vampire et un simple mortel (possédé cependant par une force inhumaine), un exploit que chantent encore les ménestrels, que célèbrent les poètes et les dramaturges. Cette vie qui, s'il faut en croire les légendes, durait depuis des milliers d'années, est donc arrivée à son terme. Homme, bête ou démon, Drachenfels gît dans son sépulcre immonde, pourrissant comme le commun des mortels. Le cauchemar de son existence a pris fin.

Mais le Château Drachenfels est toujours là, ce lieu que même les plus désespérés, les plus corrompus des habitants des Montagnes Grises évitent. Ses sept tours déchirent les cieux gris, telles les doigts d'une main mutante, et les vents cinglants de la montagne hurlent autour d'elles, âmes condamnées au tourment éternel par les sorcelleries abominables du Grand Enchanteur...

Au-delà des vents, au-delà des croassements des oiseaux impurs perchés sur les pierres, au-delà des grattements d'un lézard de roche ou d'une autre brute affamée pleine d'espoir, au-delà des sons que l'ouïe d'un mortel pourrait détecter, quelque chose s'agite. Chacun le sent, ce niveau de l'esprit que n'atteint pas la pensée et qui est d'une certaine manière plus ancien et plus sage qu'elle, il y a...

... *Quelque chose.* Un son muet, une odeur inexistante, une vision invisible, une Chose indéfinissable. Tandis que la conscience cherche en vain la source de ce malaise, les cheveux y répondent en se hérissant à la base du cou, l'estomac se noue et palpite.

Quelque chose s'agite.

Drachenfels est mort. Alors, que vive... Château Drachenfels ?

Le Défi de Château Drachenfels

Château Drachenfels ne constitue pas une aventure simple ou linéaire — comment espérer trouver quelque chose de clair dans un lieu aussi abominable ?

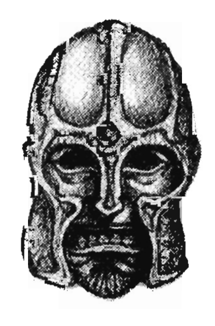
Si vous comptez être un des joueurs participant aux événements qui se déroulent dans cette demeure, arrêtez là votre lecture. Si vous allez plus loin, vous perdrez le plaisir des découvertes et des terreurs futures, et gâcherez ce qui pourrait être une des plus belles aventures auxquelles vous ayez pris part. Le Château Drachenfels regorge de surprises et de mystères ; ce n'est pas en lisant des livres que vous en serez sauvé.

Constant Drachenfels, le Grand Enchanteur

Drachenfels. Le Grand Enchanteur. Un démon d'apparence humaine, qui a triché avec la Mort pendant des siècles ; un homme aux appétits si vils qu'ils ne pourront jamais être satisfaits ; un nécromancien, tortionnaire des morts, démembreur des esprits ; l'ignominie faite chair ; un sorcier, un érudit, un monstre. Nul n'a décrit l'ampleur de ses barbaries, nul n'a dénombré ses trahisons, la dépravation de ses pratiques est au-delà de ce que l'on peut imaginer. Une telle perversion a-t-elle jamais pu naître de la chair humaine ?

Konrad Steinhoff — *Les Vies des Dépravés*
(Talabheim, Schnuffler et Fils Editeurs, 2099)

Constant Drachenfels est présenté en détails dans le chapitre *Profils.* Voici un très bref résumé de ce qu'il est : le mal et la perversité personnifiés. Maître en magie aux pouvoirs immenses, le Grand Enchanteur a vécu pendant des siècles, nul ne sait combien. Il a commis d'innombrables atrocités ; au sommet de son art, il frappait des nations entières. C'est peut-être le plus grand monstre humain — du moins, la légende affirme-t-elle qu'il a été un homme — de l'histoire de L'Empire et des Terres Occidentales du monde de Warhammer.



Un Bref Historique du Château Drachenfels

Ces informations sont essentiellement destinées au MJ, bien que certaines puissent aisément être transmises aux PJ avant une aventure. *Géographie de Drachenfels* comprend une rencontre avec un PNJ érudit qui complétera les connaissances des PJ, si le MJ estime nécessaire de les renseigner de cette manière.

Les premières observations officielles du Château Drachenfels, la demeure maudite de l'enfer, nous furent communiquées par Oskar Lefèvre et Jean-Pierre Lafontaine de la ville de Quenelles en l'année 184 (Calendrier Impérial). Leurs esquisses montrent le château parfaitement terminé, avec ses sept tours et ses hauts remparts, la pierre offrant l'apparence de l'usure et de l'antiquité. Pourtant, les récits des explorateurs Armand et Michaela Menise, qui ont parcouru ce même territoire la saison précédente, ne mentionnent nullement un tel édifice. Ce monstre maudit a donné vie à son abattoir à partir de la montagne, et ce en l'espace de quelques semaines, peut-être moins.

Gunther Laubrich — *Archaeologia Maledicta : Un Précis des Lieux Maudits et Ignobles*
Annales de Sigmar XXXVII libram CXX (Nuln, 613 CI)

Tous les savants sont d'accord pour dire que le Château Drachenfels est ancien. *Les Grimoires Interdits de Kháine* détaillent son développement au cours des siècles suivants. Des visiteurs dépravés vinrent y assister aux horreurs que le maître des lieux imaginait. De pitoyables serviteurs-esclaves étaient réunis pour satisfaire les appétits dégradants de ces hôtes, connaisseurs en carnage et débauche.

Au début, Constant Drachenfels se servait de ses magies, aussi diverses que personnelles, afin d'enregistrer ces perversions, ce qui lui permettait ensuite de se plonger dans de langoureuses contemplations, mais au fil du temps, la pierre même dont était composée la demeure se mit à comprendre, à retenir, à répondre, à changer. Drachenfels s'aperçut que lui qui écoutait correctement pouvait entendre, voir, sentir et même goûter chaque acte pervers qui s'était déroulé dans les salles et les labyrinthes du bâtiment. Et comme il accordait à son esprit le droit de vagabonder, il remarqua que le château se faisait un plaisir de le guider à sa place et de puiser quelques-uns des souvenirs et des sensations de cet esprit pour lui-même ; la construction semblait se nourrir elle aussi de ces choses qui troublaient les cœurs noirs battant entre ses murs...

Les atrocités dont le château fut témoin pendant ses premiers siècles d'existence furent gardées secrètes par ceux qui y participaient. Ce n'est que bien plus tard, lorsque les audaces de Constant Drachenfels ne connurent plus de limites, que les récits des horreurs qui y étaient perpétrées commencèrent à se répandre. Et ils étaient nombreux...

La Pavane des Lépreux, en 1104, fut l'occasion d'une série d'horreurs, chacune plus perverse que la précédente. Drachenfels, déguisé, masquant sa pensée, trompa près d'un millier d'âmes des villes et des villages alentour en prétendant les convier à un festin et un bal. A chacun, qu'il soit marchand ou prospecteur, noble maniéré ou fils maltraité d'ouvrier, il raconta une histoire adaptée à sa plus secrète vanité, ou son plus grand désir : chaleur et abri, nourriture et boisson, société et snobisme, peintures et poètes et musiciens elfes... Ils danseraient, promit-il en riant, jusqu'à ne plus tenir sur leurs pieds. Et c'est effectivement ce qui ce passa. Ils dansèrent jusqu'à ce que leurs membres se détachent de leur corps, condamnés à se contorsionner tandis que la lèpre, à une vitesse inouïe, rongeait leur chair et l'arrachait à leurs os. Drachenfels allait de l'un à l'autre et riait, tout en pressant des têtes dans ses mains et les écrasant comme des fruits pourris.

A chaque nouvelle atrocité, le Festin Empoisonné de 1907 étant une des plus abominables, le Château Drachenfels semblait attirer à lui encore plus de perversité. Les déformations des constructions s'accroissaient, les illusions et les traîtrises devenaient plus difficiles à détecter, les cauchemars et les obsessions plus intenses. Les âmes et — pire encore — les restes d'âmes s'amassaient sur place comme des mouches sur une carcasse. On prétend que Drachenfels se vantait de conserver les âmes de toutes ses victimes, sous des formes variées, dans sa demeure. Cela pourrait expliquer nombre des expériences que ceux qui y ont séjourné ont vécues...

Johann Biedenkopf — *Meurtriers en Masse Célèbres de Nos Pays*
(Middenheim, Presse Populaire, 2501)

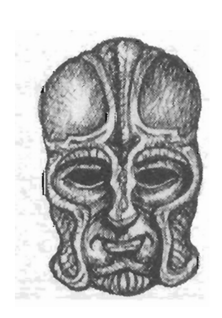
Beaucoup de gens se sont demandés pourquoi le château n'a jamais été abattu. On pouvait parfois croire que le miracle s'était enfin produit. Mais toujours il réapparaissait, tumeur impossible à supprimer du paysage. L'Empereur en personne ordonna sa destruction, mais même les conseillers les plus flagorneurs furent contraints de lui suggérer qu'il s'agissait là d'une impossibilité.

Le Château Drachenfels n'est pas un lieu que l'on peut localiser et détruire, et ce pour bien des raisons. Si on compare diverses sources, il semblerait qu'il ne se dresse pas toujours au même endroit, quoique des rapports récents donnent à penser qu'il n'est plus capable des déplacements dont il a été coutumier par le passé. Il est isolé, difficile à atteindre, bâti dans une contrée particulièrement peu propice aux voyages, où les bêtes de somme n'ont guère de chances d'arriver à porter la moindre charge. Les terres environnantes fourmillent de bêtes sauvages, d'Orques et pire encore.

Le transport des ouvriers et outils nécessaires à la démolition serait une entreprise certainement vouée à l'échec. En 1513, une tentative malheureuse de bombardement à l'aide de rochers transportés par des Vouivres magiquement contrôlées connut un échec spectaculaire, et révéla également la présence dans les tours d'une multitude d'archers morts-vivants aux tirs d'une précision diabolique.

On tenta aussi de détruire le bâtiment par des procédés magiques, mais toujours en vain. Le feu s'avéra inefficace contre les pierres inébranlables de ses murs. Certains rapports, à l'authenticité garantie, expliquent que les enchanteurs ayant usé de la magie contre l'édifice furent eux-mêmes pris pour cible par des forces magiques invisibles et inconnues. Le Sorcier Kaster Dreckspatz d'Altdorf repose dans le Grand Hospice de Frederheim depuis sa tentative d'ouvrir une brèche dans les murailles. Cette résistance se perpétue malgré la mort du Grand Enchanteur, dont nous sommes redevables à Koenigswald. A moins que des raisons impératives n'obligent à réitérer ces expériences, il faut ignorer le Château Drachenfels et le laisser là où il est.

Rapport pour l'Empereur Karl-Franz —
Archi-Lector Kaslain de Nuln, 2508

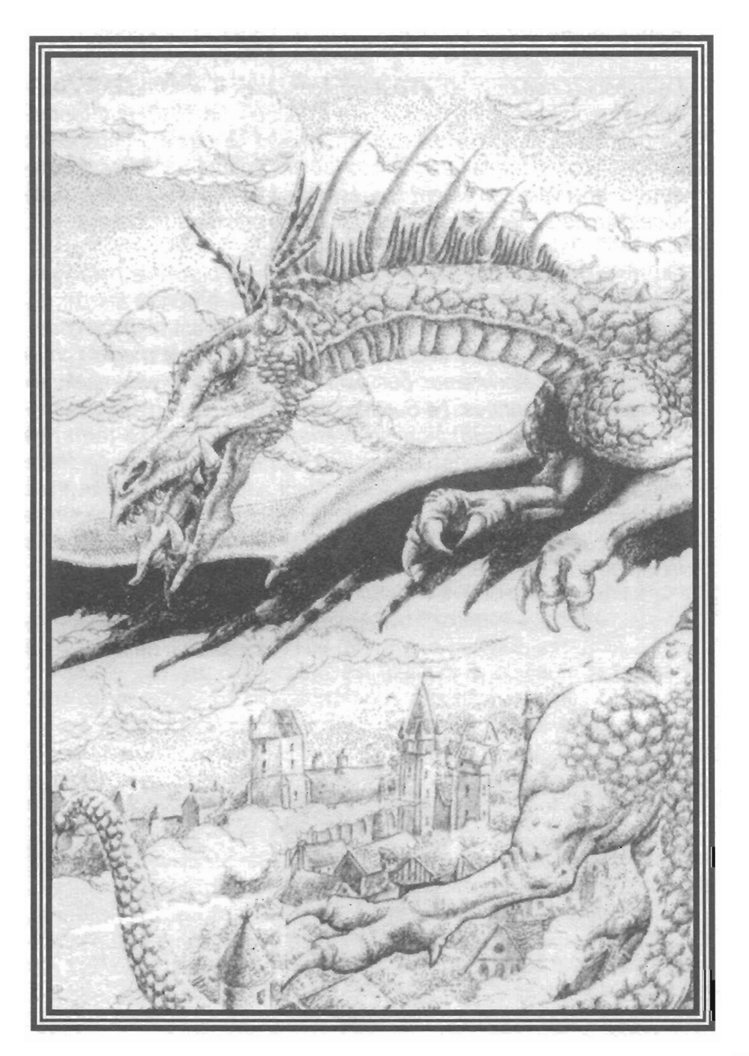


La Route de Drachenfels

La *Carte 1* montre la situation générale du Château Drachenfels, dans les Montagnes Grises. Dressé sur le flanc d'un pic rocheux, à plus de six kilomètres au-dessus de Felsbrockenberg, village minier maintenant abandonné, il est accessible par deux chemins : le premier, très étroit, gravit le flanc de la montagne et en rejoint directement les portes, l'autre, plus large et plus sûr, aboutit au sommet du mont et à une double-porte à moitié en ruines. De là, un sentier tortueux redescend vers le Château Drachenfels.

Aucune piste ne mène aux environs immédiats de la demeure, puisque Felsbrockenberg est désert depuis près de 80 ans. Ce site ne peut être atteint qu'après la traversée d'un terrain assez irrégulier considéré comme *difficile* pour l'ensemble du voyage.

Bien qu'il soit évident, d'après la *Carte 1*, que les PJ ne vont pas rester longtemps en pleine montagne, un tel trajet comprend forcément certains dangers. Ne faites pas intervenir d'événements "aléatoires" dramatiques, tels que des avalanches, car vous risqueriez d'éliminer les PJ avant même leur arrivée ! D'un autre côté, vous rendrez le voyage plus vivant en le pimentant d'un peu de terreur ordinaire ou d'incidents mineurs. Voici quelques idées :



Douces Averses

Pendant la traversée des montagnes, il y a chaque jour 20% de chances qu'il pleuve abondamment durant 1D8 heures. Entre les mois de Kaldezeit et Pflugzeit, cette probabilité passe à 30%. Le terrain devient *très difficile* au bout de 4 heures d'averse continue (progression au quart de la vitesse, tests de *Risque* à -20, impossibilité de courir).

De plus, les aventuriers risquent de prendre froid s'ils ne se mettent pas à l'abri ou ne disposent pas d'une protection adaptée (par exemple un sort *Para-pluie* de longue durée).

Après 2 heures passées sous la pluie, chaque PJ doit réaliser un Test d'**E** (*Immunité contre les Maladies* +10 ; si le personnage s'est bien préparé pour le voyage en achetant des vêtements imperméables, +20). En cas d'échec, il s'enrhume pour 1D3+1 jours, durant lesquels toutes ses caractéristiques en pourcentage sont réduites de 5.

Le groupe a peut-être emmené des bêtes de somme ; les intempéries les rendent nerveuses et ombrageuses. Elles doivent réussir un Test de **Cd** ou passer un round à ruer, à hennir et à refuser d'avancer. Il est possible d'utiliser à cet effet le **Cd** de tout PJ possédant la compétence *Soins des Animaux*, *Dressage* ou *Emprise sur les Animaux*. Le test doit être renouvelé toutes les heures de pluie. Il y a 5% de chances pour qu'un animal de bât qui adopte cette attitude désagréable perde son chargement.

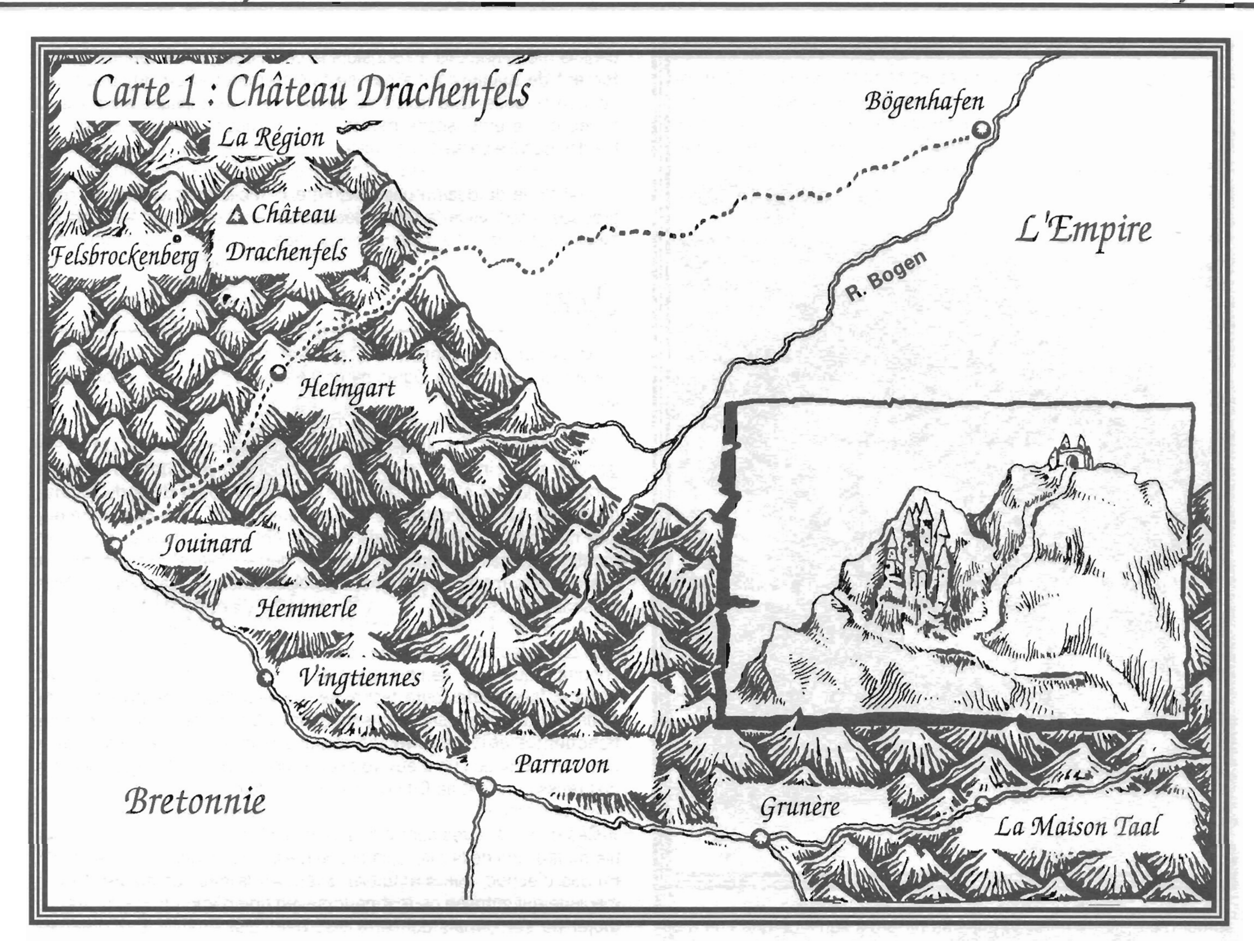
Les précipitations abondantes ont également un autre inconvénient : en l'absence de protection hermétique, elles trempent et rendent inutilisables les cordes des arcs, les armes à poudre chargées et la poudre elle-même.

Rencontres dans la Montagne

Certains des thèmes d'*Aventures dans le Château Drachenfels* suggèrent des rencontres précises dans les Montagnes Grises ; vous pouvez également y ajouter d'autres événements qui se produiront en cours de route. Nous vous suggérons cependant de vous limiter, à ce stade. L'action est principalement centrée sur le château ; il serait dommage de perdre les héros de l'histoire à cause d'une bande d'Orques misérables, et ce avant même d'avoir abordé le vif du sujet ! Ceci dit, ces rencontres ont certains avantages : elles maintiennent les voyageurs sur leurs gardes et les incitent à se dépêcher si le jeu tend à se ralentir et à perdre son rythme pour cause de prudence excessive.

Les Morts Troublés

Cette rencontre devrait se dérouler juste avant l'aube ou après le crépuscule, de sorte que la demi-clarté empêche de distinguer le vrai



du faux. L'idéal serait que le premier ou le dernier élément du paysage que les PJ aperçoivent dans cette faible lumière soit la forme sombre et maléfique du Château Drachenfels se découpant sur le ciel.

Alors que les voyageurs montent (ou démontent) leur camp, une brume légère envahit le site, les glaçant jusqu'à l'os. Tout feu allumé faiblit puis s'éteint. Les animaux se dérobent devant le nuage étrange. Les PJ peuvent essayer de s'éloigner, mais la brume se déplace avec eux, réglant sans mal sa vitesse sur la leur et, plus inquiétant encore, n'est pas gênée par les vents contraires.

Dès que les aventuriers réalisent qu'ils ne peuvent distancer ce nuage, il se transforme en trois silhouettes encapuchonnées. Ce sont des esprits du château, les Fantômes de malheureux que Drachenfels a abattus. Ils n'attaquent ni ne parlent, mais barrent la route que les PJ veulent suivre.

Pendant cette rencontre, les morts-vivants ne sont pas affectés par l'*instabilité*, à moins qu'ils ne touchent un des voyageurs, qu'ils ne soient atteints par une arme magique ou que le nom de Sigmar Heldenhammer ne soit prononcé — dans n'importe quel contexte, pas nécessairement pour un appel à l'aide. Leur capacité à provoquer la *peur* chez les créatures vivantes est normale. Lorsque les Fantômes ont été vaincus ou ont succombé à l'*instabilité*, la brume se dissipe rapidement.

Au Cœur de la Nuit

Si le MJ le souhaite, cette rencontre peut se dérouler peu après l'intervention des Fantômes (voir *Les Morts Troublés, section précédente*), alors que les personnages pensent pouvoir passer une nuit tranquille.

L'obscurité s'épaissit quand les PJ ont la "chance" de découvrir un sentier qui s'élève vers une vallée latérale parsemée de rochers. Il est parfaitement délimité par de petits tas de pierres dressés à intervalles réguliers, et n'est certainement pas dû au passage d'animaux.

Lorsque les voyageurs atteignent la vallée proprement dite (d'environ 20 mètres sur 100), un nouvel orage s'annonce, assombrissant encore plus le ciel. Bien que le site ne soit pas l'endroit idéal pour passer la nuit, il est assez bien protégé du vent. Plusieurs rochers y ont été empilés, comme si l'on avait voulu réaliser un muret rudimentaire.

Le chemin et la vallée font en réalité partie d'un piège tendu par une horde de Harpies installées dans une petite grotte dissimulée parmi les rochers. Bien que, malgré leur intelligence limitée, elles aient été capables de concevoir le sentier d'aspect si innocent, elles sont cependant trop stupides et impatientes pour attendre le moment idéal avant d'agir. Dès que les arrivants cessent de se déplacer, elles jaillissent de leurs perchoirs de pierre.

Ces monstres, presque de la même couleur que la roche, sont difficiles à repérer tant qu'ils se tiennent tranquilles. Un PJ signalant qu'il cherche tout ce qui sort de l'ordinaire les remarque s'il réussit un Test d'**I** avec une pénalité de -20.

Ces Harpies ont subi des mutations qui les ont rendues presque aveugles ; elles chassent à l'ouïe. Au cours du round précédant leur attaque, la vallée est remplie par leurs hululements et leurs cris aigus ; c'est ainsi, à la manière des chauves-souris, qu'elles se dirigent et repèrent leurs proies. Au round suivant, 1D4 d'entre elles s'envolent dans les ténèbres en direction des PJ, suivies peu après par leurs congénères, pour un total de six créatures vicieuses et affamées qui se concentrent sur tout individu isolé. Si les aventuriers restent groupés, elles tentent d'attraper une bête de somme (s'il y en a) ou volent



autour d'eux, portant leurs coups au hasard jusqu'à ce que l'un d'eux soit blessé. Elles concentreront ensuite toutes leurs attaques sur cette personne.

Bien qu'affamées, les Harpies ne sont pas suicidaires. Dès que l'une d'elles a perdu la moitié de ses points de *Blessure*, elles doivent toutes réussir des Tests de **Cd** ou abandonner le combat pour se réfugier dans leur grotte. De plus, et même si elles n'y voient pratiquement plus, elles ont peur des lumières vives et plus particulièrement du feu. Considérez qu'elles sont sujettes à la *peur* des effets magiques qui engendrent beaucoup de lumière ou de flammes (comme *Boule de Feu*), ce qui se rajoute aux effets habituels des sorts en question.

La grotte de ces monstres n'est guère plus qu'un creux puant à flanc de colline ; elle ne contient rien d'intéressant que les vieux os de leurs victimes. Quelques pièces — 6 florins de Marienburg, 2 couronnes impériales, 14 pistoles impériales et un unique sou bretonnien — y sont éparpillées parmi les détritus.

Si les PJ pourchassent les Harpies jusque dans leur repaire, elles combattront jusqu'à la mort pour le défendre.

Bandits et Orques

Les dangers qui menacent les voyageurs dans les collines environnantes sont aussi parfois plus ordinaires. Erwin Kroetz et ses bandits ou Gobrot Pusfoot et sa troupe de guerre d'Orques peuvent poser aux PJ des problèmes très variés. Voir les chapitres *Aventures Dans le Château Drachenfels* et *Profils* pour une présentation plus détaillée de ces deux groupes.

Une des deux bandes pourrait harceler les aventuriers en route vers le château. A moins qu'ils ne tombent dessus alors qu'elle campe dans la montagne ; ils auront alors le choix entre la contourner discrètement de manière à ne pas se faire remarquer ou organiser une attaque surprise. Une troisième option : les personnages sont pris au milieu d'une embuscade montée par la troupe guerrière contre les bandits ou vice versa.

Plutôt que de décrire une rencontre formelle avec un de ces deux groupes, nous vous laissons décider si — et comment — vous les faites intervenir.

Ogres

Assis sur un rocher, trois Ogres se disputent les restes d'une chèvre. S'il existe des Ogres particulièrement stupides, ce sont ceux-là.

A l'arrivée des PJ, ils se lèvent pour barrer le passage. Leurs exigences sont simples : les voyageurs doivent leur donner quelque chose à manger s'ils veulent poursuivre leur route dans de bonnes conditions. La signification de ce "quelque chose" provoque entre eux une nouvelle discussion, mais ils finissent par se décider pour "ain moul, ain oumain ou, erh, ain et ain — deu — minus". En prononçant ces derniers mots, ils désignent précisément tout Halfeling ou Nain présent dans l'équipe.

Si on ne leur offre pas assez de nourriture, ils passent à l'attaque (à condition qu'il leur semble avoir de bonnes chances). Il se pourrait qu'ils le fassent de toute façon, se trouvant "sacrément malins" de rouler leurs adversaires en engageant d'abord la discussion. S'ils échouent à un Test d'**Int**, ils attaquent quelles que soient leurs chances. Lorsque l'un d'eux voit son score en **B** réduit à 3 ou moins, il doit réussir un Test de **Cd** pour ne pas s'enfuir.

Ces trois créatures sont très superstitieuses ; si les PJ font indéniablement usage de la magie, chacune d'elles doit réaliser un Test de **Cl**. En cas d'échec, elle s'enfuit en ayant eu la peur de sa vie. L'effet magique qui entraîne ce test peut provenir de n'importe quelle source (objet ou sort), mais doit être aisément discernable. Les diverses Auras ne provoquent aucune réaction, au contraire du sort de *Vol*, qui n'est pourtant pas directement menaçant.

Les Ogres n'ont aucun trésor en dehors de leurs gourdins grossiers.

Le Vol des Ailes Mortes

Lorsque les aventuriers approchent du Château Drachenfels, le terrain change, prenant un aspect mort et gris. Les quelques arbres restants sont rabougris et déformés, et l'herbe paraît ratatinée et sans vie. La seule consolation est qu'il a cessé de pleuvoir et que le soleil commence à traverser les nuages, bien que sa lumière n'apporte aucune chaleur à cause de l'humidité ambiante.

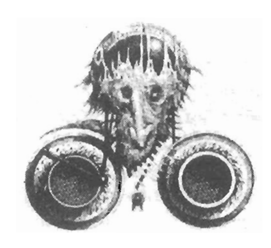
La vallée que les PJ ont laissée derrière eux est maintenant dissimulée par une brume épaisse, comme luisante. Ce n'est peut-être que le soleil qui s'y reflète, mais son apparence est malsaine, peu naturelle. Les tours du château sont visibles au loin. Brusquement, les faibles rayons solaires disparaissent derrière des ailes qui paraissent sorties de l'enfer. Une horde de Corneilles Noires surgit alors que les aventuriers ne pouvaient la voir arriver (d'une corniche surplombant leurs têtes ou de la brume). Il y a un oiseau mort-vivant pour deux personnages (mais au moins trois en tout).

Chaque PJ doit réussir un Test d'**I** pour ne pas être surpris (et donc incapable d'agir) car l'approche de ces créatures est presque silencieuse. Elles volent tout autour d'eux mais ne font pas mine de vouloir les attraper, se contentant d'essayer de les blesser au moins une fois. Dès que l'un d'eux a été atteint, il ne subit plus d'attaque, à moins de se tenir entre les oiseaux et un compagnon indemne.

Après 1D10 rounds, ou dès que l'une d'elle est réduite à 1 **B**, les corneilles s'éloignent en volant , mais cette fois en croassant bruyamment.

Elles disparaissent dans la brume, pour réapparaître quelques instants plus tard à une grande distance, puis se dirigent droit vers les tours infernales du Château Drachenfels.

Bien que leur comportement paraisse chargé de signification, ce dont les joueurs chercheront certainement à se convaincre à tout prix, il ne s'agit là que d'une attaque de principe destinée à attirer l'attention sur la forteresse. Les oiseaux morts-vivants peuvent également intervenir alors que les PJ sont sur le point d'atteindre le château, comme décrit ci-après.



L'Approche du Château

Le Château Drachenfels se dresse sur une saillie rocheuse en partie artificielle. Remettez le *Document 1* aux joueurs. Cette vue est celle que l'on a du chemin inférieur, celui qui aboutit directement à la demeure.

Les joueurs vont sans doute vous demander une description générale des lieux. N'hésitez pas, à cette occasion, à vous contredire. Vous devez donner l'impression que du château émane une sensation de "flou". Ce n'est pas qu'il change de place, mais les murs et les tours paraissent bouger lorsqu'on ne les regarde pas. Parfois, bien que restant au même endroit, les aventuriers les voient successivement sous des angles différents. Lorsque vous dépeignez l'endroit pour la première fois, lisez par exemple :

Le château ressemble à une main obscène aux doigts trop nombreux qui essayerait d'arracher le cœur du ciel. Les sept tours luisent d'humidité, tel le front d'un mourant emperlé de sueur, ce qui fait ressortir la teinte blême et malsaine de la pierre. Au sommet de la plus haute d'entre elles, un léger panache de brume dérive, emporté par le vent. Est-ce un effet de votre imagination, ou entendez-vous vraiment ce soupçon de rire dans le vent ?...

La fois d'après, vous pourriez essayer :

Les tours du château, courbées et crochues, ressemblent à des griffes rongées par l'arthrite plongées au cœur des nuages. Vous ne voyez qu'une unique lumière malsaine, qui éclaire une haute fenêtre et ressort sur le gris-vert foncé des murs. Les toits des tours donnent l'impression de ne pouvoir supporter le souffle d'une brise légère, sans parler des orages. L'ensemble paraît mort et désert, une ruine idéale pour les corneilles noires, ces oiseaux corrompus...

... etc. Les descriptions seront aussi variées que vous le désirerez, toujours centrées sur le même thème, et donneront à réfléchir aux aventuriers tandis qu'ils s'approchent du château.

Si vos joueurs sont des obsédés du plan détaillé, l'intérieur va leur donner bien du fil à retordre ; en leur dépeignant l'extérieur, alors que leurs personnages notent de petites différences chaque fois qu'ils regardent le bâtiment, ajoutez ce détail déroutant : ils ne parviennent jamais à se rappeler exactement ce qu'ils ont vu précédemment. La grande tour a-t-elle vraiment bougé de quelques mètres ? La girouette avait-elle bien cette forme-là ? Pourquoi ai-je l'impression de ne pas me souvenir de ce que j'ai vu la dernière fois que j'ai regardé cette partie ?...

Deux voies permettent d'atteindre le Château Drachenfels. Une double-porte, au sommet de la montagne coupe le chemin le plus large à quelques 45 mètres au-dessus de la construction principale, vers laquelle il redescend (voir la *Carte 1*). Une deuxième piste rejoint le château par en dessous. Après des années d'abandon, ces deux sentiers se sont dégradés, en particulier à proximité des portes. Leur pente est trop raide pour quelque monture que ce soit, mais, à pied et en marchant, on peut les parcourir dans les deux sens sans risque.

Si vous avez réservé l'attaque des Corneilles Noires pour l'arrivée (voir *Le Vol des Ailes Mortes*, section précédente), il est possible que les PJ perdent l'équilibre s'ils sont obligés de combattre. Ils éviteront cela en réussissant un Test d'**I**. En cas d'échec, les personnages concernés devront réussir un deuxième Test d'**I** (*Acrobatie* +10, *Escalade* +10) ou tomber hors du sentier et glisser sur les éboulis, en encaissant au passage 1D3 coups de **F** 1 ; après avoir descendu 2D10 mètres, ils devront parcourir le chemin inverse sur un terrain *très difficile*.



Géographie de Drachenfels

Vue Générale du Château

La *Carte 2* montre la disposition du château au niveau du sol. D'autres plans, répartis aux endroits appropriés du texte, vous en présentent les parties restantes.

Les Murs

Les remparts qui entourent les bâtiments font 7,20 m de haut pour 1,50 m d'épaisseur mais sont plus élevés à certains endroits spécifiques, par exemple au-dessus du portail. Un chemin de ronde en bois en suit les créneaux. La structure n'est pas très sûre, la pluie et les vents cinglants de la région ayant fortement endommagé le bois. Sur la *Carte 2*, les zones ombrées indiquent les parties dangereuses. Tout PJ qui s'y avance doit réussir un Test d'**I** (Halfeling +10, personnage transportant 75% ou plus de son encombrement maximum -10) sous peine de voir les planches céder et de faire une chute de 6 mètres. Un Test d'**Int** permet de remarquer les endroits où le bois est pourri, mais si les aventuriers ne précisent pas qu'ils regardent où ils mettent les pieds, ils subissent une pénalité de -25 !



Quelques objets divers traînent sur les remparts, destinés à être découverts : vieilles flèches et pointes rouillées, seaux de poix figée, torches pourries attachées ensemble, cordes rongées, etc. Rien n'est utilisable ou n'a de valeur.

Les murs extérieurs des bâtiments proprement dits font en général 25 cm d'épaisseur, 30 pour ceux des tours, et les parois intérieures 15.

La plupart des cartes signalent les meurtrières percées dans les murs. A moins d'indications contraires, elles mesurent 15 cm de large sur 90 de haut et sont situées à 60 cm du sol.

A l'Intérieur du Château

Les fenêtres sont en cloisonné épais que la lumière ne traverse guère, et il n'est pas possible de regarder à l'intérieur, même quand les lourds rideaux qui les protègent sont ouverts.

Les portes extérieures (dont celles des Tours Mineures, emplacements 2-7) ont pour caractéristiques **R** 4, **D** 12 et (si elles sont pourvues de serrures) **DS** 30, et les battants intérieurs **R** 3, **D** 7 et (même condition) **DS** 25. Les exceptions sont spécifiées dans le texte. Toutes ces portes sont fermées et verrouillées, à moins d'indication contraire.

Les Cours

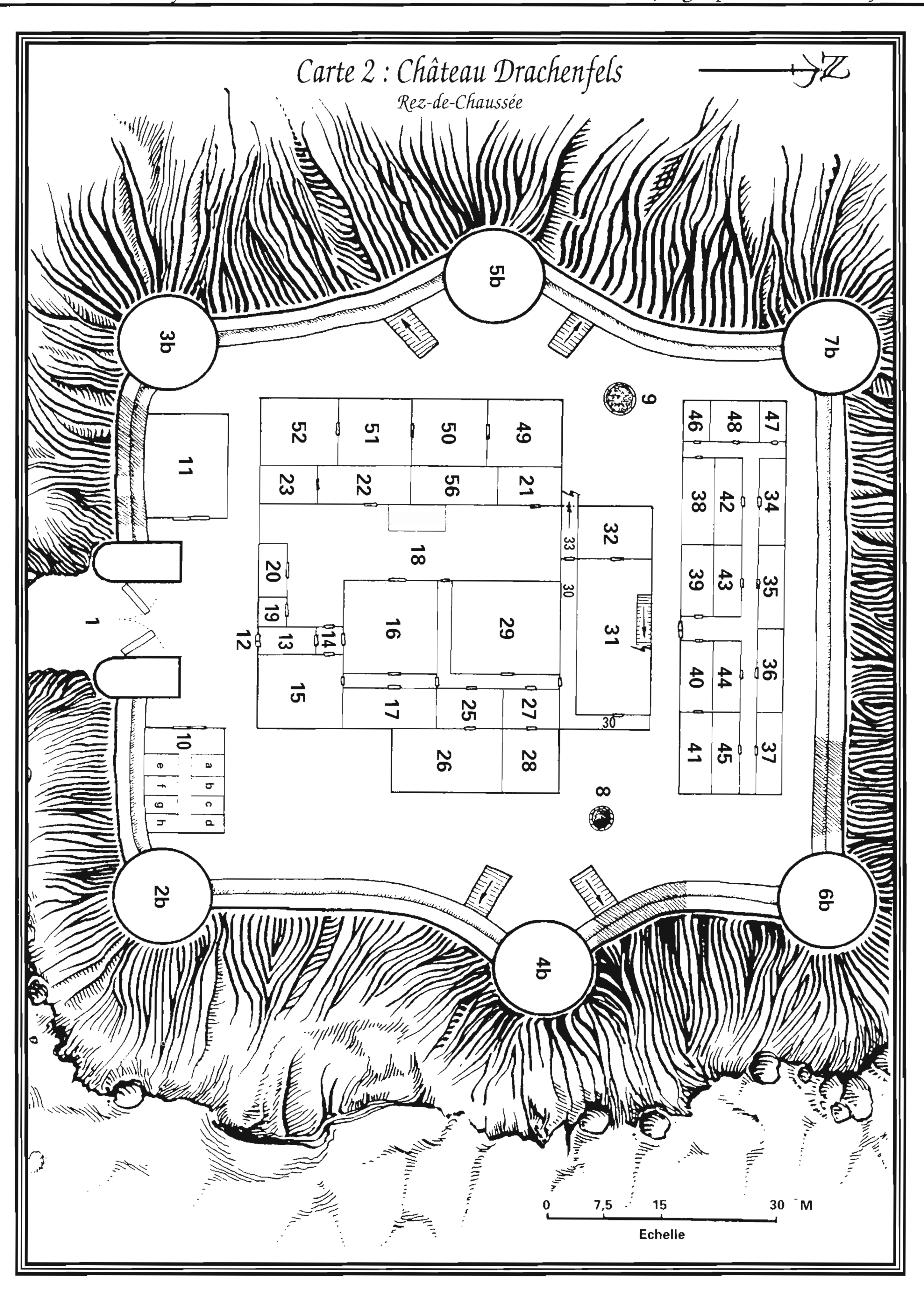
Les cours du Château Drachenfels sont recouvertes de cailloux. Ces pierres sont légèrement grasses, de sorte que si un aventurier y court à sa vitesse *maximum* pour quelque raison que ce soit, il doit réussir un Test d'**I** ou tomber par terre au prix d'une *Blessure* automatique.

Quiconque inspecte les cailloux de près découvre, avec un Test d'**Int** (Médecin ou Estudiant en Médecine +10) que cette pellicule glissante est formée d'une multitude de minuscules fragments de ce qui ressemble à de la graisse humaine. D'autres restes humains, plus reconnaissables et plus suggestifs, sont incrustés dans les petites fissures du sol. Si les personnages se mettent à scruter le terrain en profondeur, n'hésitez pas à faire dans le macabre !

"Ralentisseurs" et Autres Lieux

Quelques zones du château ont été conçues spécialement pour faire perdre du temps — elles fourmillent de petits détails auxquels les aventuriers, fidèles à eux-mêmes, ne pourront résister. C'est un choix délibéré : pour l'une des aventures proposées, le temps passé dans le château est d'une importance cruciale. Les PJ vont peut-être s'attarder sur des choses triviales avant — ou au lieu — de s'occuper de l'objet de leur quête.

Rares sont les habitants intelligents du bâtiment ; c'est pourquoi il regorge encore de pièges dangereux, la plupart toujours armés. Cependant, de nombreux PNJ errent entre ses murs. Ils savent dans l'ensemble quelles sont les zones dangereuses, même s'ils n'ont pas une connaissance précise des pièges ; ils ont juste conscience "qu'il y a quelque chose là".


Carte 2 : Château Drachenfels
Rez-de-Chaussée
0 7,5 15 30 M
Echelle

L'immensité du château nous empêche de décrire jusqu'au moindre tapis ou meuble — ce livre serait autrement deux fois plus épais ! La "décoration" est généralement ignorée, à moins de jouer un rôle important. Improvisez comme bon vous semble et inventez les détails des divers endroits.

Emplacements Extérieurs

1. Portail

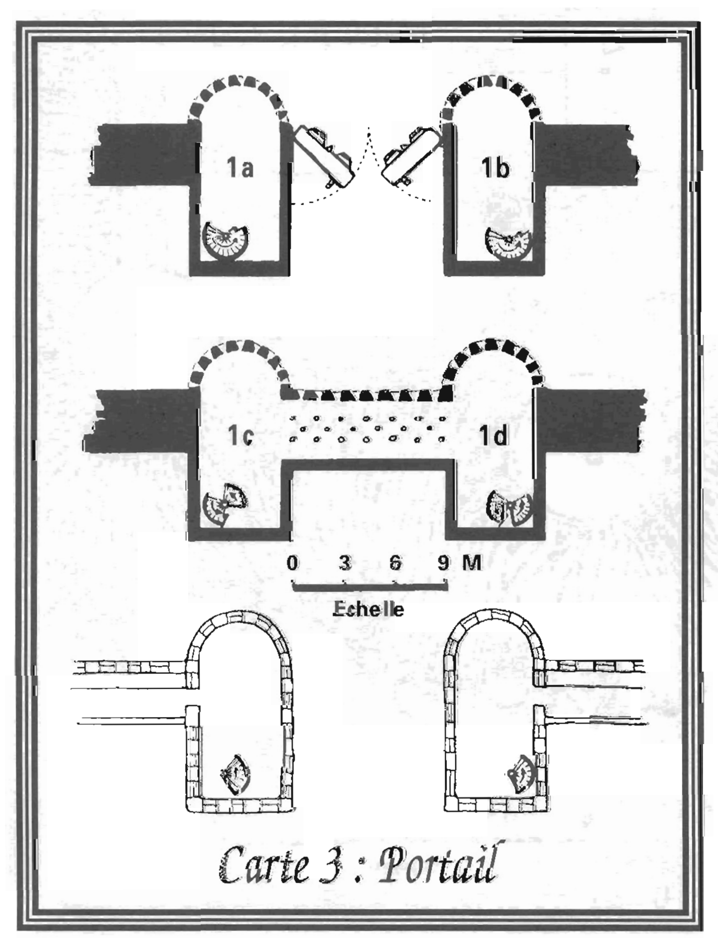
La *Carte 3* présente les trois étages du portail. Les battants de bois, solides et entrebâillés, sont dépourvus de tout ornement ; épais de 20 cm, ils sont accrochés sur des gonds de bronze. Deux aventuriers avec une Force commune de 5 au moins n'ont pas de mal à les repousser complètement, produisant au passage un grincement qui retentit dans tout le château.

Une mule avait été attachée au mur à proximité. L'animal a été éventré et en partie dévoré (par les Corneilles Noires). C'était la monture de Juliane Fassbinder (voir emplacement 52). Les PJ devraient réaliser que ce cadavre récent indique que d'autres visiteurs pourraient se trouver dans les environs.

Les salles 1a et 1b contiennent des tables et des chaises en bois, pourries, deux carquois de carreaux d'arbalètes et un amas d'os humains : les restes inanimés des gardes qui étaient postés ici.

Les salles 1c et 1d, à l'étage supérieur, sont identiques, mais reliées par un couloir passant au-dessus du portail. Les nombreux trous du sol permettaient aux défenseurs de déverser diverses substances déplaisantes sur les assaillants. Il y a là quatre seaux. Trois contiennent de la poix durcie depuis longtemps ; le dernier, métallique, est fermé par un couvercle à charnières. Il renferme 2 litres d'un acide organique très corrosif qui ne ronge que les matériaux organiques comme le bois ou le cuir, mais pas la pierre ni le métal. Cet acide est toujours actif ; un demi-litre qui atteindrait une cible vivante lui infligerait 1D3 coups de **F** 6. Une éclaboussure provoquerait un coup de **F** 3. Quiconque serait assez stupide pour plonger la main dans le liquide perdrait automatiquement un point de *Blessure* par round de contact, l'armure et l'*Endurance* étant sans effet.

Au sommet de chaque escalier en colimaçon ouvre une trappe de bois donnant sur le parapet. Celle de la salle 1d s'est effondrée, et les marches en dessous sont couvertes de flaques d'eau et de blocs de mousse : cet escalier est assimilé à un terrain *difficile*. La trappe en 1c est fermée mais pas verrouillée.



Carte 3 : Portail

Tours Mineures

Les six tours des remparts jouaient initialement un rôle défensif, mais elles ont aussi servi à concentrer les émotions et expériences douloureuses. Le château les a "emmagasinées" dans la pierre des murs et les effets de ces "souvenirs" peuvent affaiblir les aventuriers qui se risquent là. La légende des symboles utilisés figure sur la *Carte 9*.

2. Tour de l'Epuisement

La *Carte 4* montre l'aménagement intérieur de cette tour de 30 m de haut. L'épaisse porte de bois, juste poussée, est protégée par un effet magique ennuyeux : une variante de la *Rune de Renouveau*, gravée dans le bois. Elle ne peut être repérée qu'avec un Test d'**I** (à -25). Le piège fonctionne comme suit : la première rune qui franchit le seuil durant n'importe quelle journée (d'une aube à la suivante) est automatiquement vidée de tous ses pouvoirs jusqu'au lever de soleil suivant. Une arme runique perd donc ses capacités pour cette période, de même qu'un autre objet magique tirant sa force des runes.

La salle 2b ne contient que des meubles pourris, dont un coffre de bois, et deux antiques arbalètes inutilisables suspendues à un râtelier mural. Le bois de la trappe du sous-sol (2a) est fendu, l'échelle en dessous est fragile et il faut réussir un Test d'**I** pour la descendre sans tomber (chute de 3 mètres). Cette cave est inondée sur une hauteur de 30 cm ; l'eau, bien que fétide, est inoffensive. Quelques os moisis flottent à sa surface.

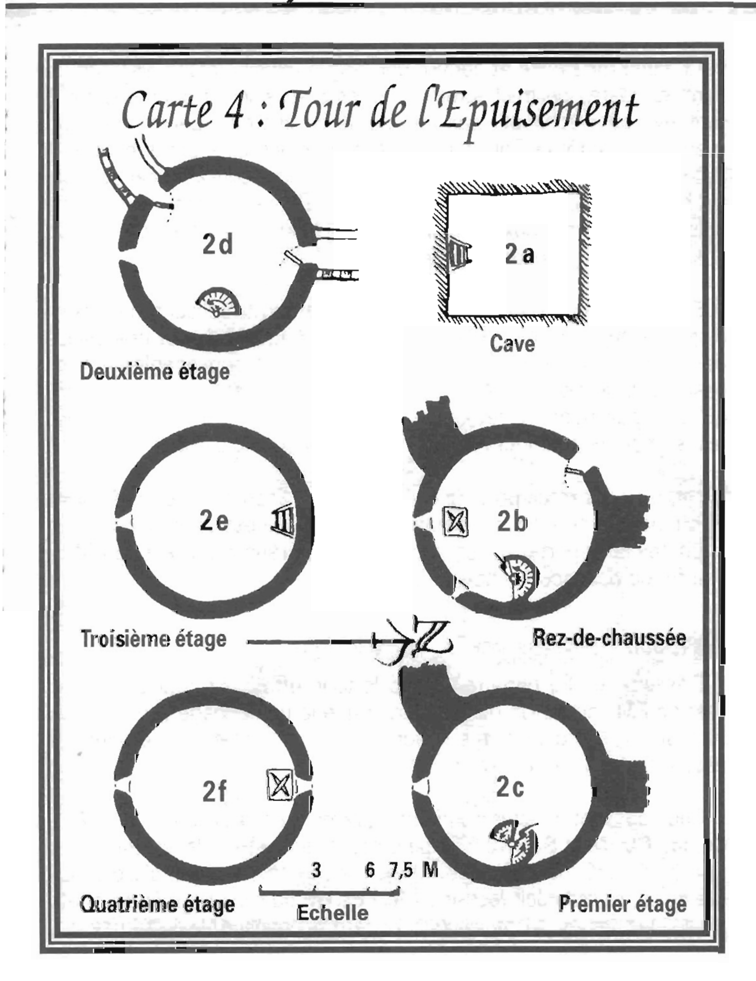
L'escalier en colimaçon reliant 2b à 2c est si étroit qu'il faut le gravir en file indienne ; c'est assez ennuyeux car la salle 2c est occupée par deux archers zombies inhabituellement malins. Ils disposent chacun d'une arbalète en état de marche, mais se serviront de leurs griffes dégoûtantes après la première salve. Ces Zombies se cachent dans l'obscurité et bénéficieront de la surprise si le premier PJ à monter ne réussit pas un Test d'**I**. Cette pièce, ainsi que les suivantes (2d et 2e), ne contiennent que du mobilier pourri et des armes rouillées.

Une trappe dans le plafond en 2e donne en 2f, mais l'échelle de bois fixée au mur est si corrompue qu'il faut pratiquer l'*Escalade* ou user d'un sort de *Vol* pour atteindre l'ouverture. La salle 2f est remplie de fientes, de plumes, d'os rongés et de fragments de tissus. Un couple de Harpies s'y est installé, bien que ces créatures aient à peine la place de se faufiler par les étroites meurtrières. Leur nid, installé dans les poutres à 4,50 m de hauteur, contient des os, des bouts de chiffons, mais aussi plusieurs pièces (17 CO, 62/18) et deux petits anneaux de topaze (7 CO chacun). Ces monstres attaquent avec férocité quiconque pénètre dans la pièce, mais tentent de s'enfuir par la fenêtre dès que l'un d'eux se retrouve avec 1 point de *Blessure* ou moins.

Epuisement

Notez soigneusement le temps que les PJ passent dans cette tour au cours de chaque visite.

A leur sortie, chacun doit effectuer un Test de **FM**, avec une pénalité de -5 par tranche de trois tours où il est resté à l'intérieur. En cas



d'échec, le personnage concerné souffre d'un épuisement temporaire (**CC** -10, **CT** -10, **F** -1, **E** -1 pour 1D10+10 tours). Il éprouve en outre une sensation de faiblesse presque insupportable et a des visions de gens aux tenues rappelant la sienne, qui rampent jusqu'aux portes du château mais n'ont pas la force de s'en échapper.

3. Tour de la Privation

La *Carte 5* montre l'intérieur de cette tour de 24 mètres de haut. Tout Halfeling qui s'en tient à moins de 1,50 m a droit à un Test de **FM** (*Sens de la Magie* +20). S'il le réussit, l'idée de pénétrer dans cette construction le rend très malheureux. Sur un résultat de 01-02, il a même le sentiment qu'Esmeralda en personne le lui interdit, et devient sujet à la *peur* du bâtiment et de tout ce qu'il contient !

Malgré une telle prémonition, la pièce 3b se révèle être une salle de garde ordinaire, avec ses empilements d'os, ses carreaux d'arbalètes et ses restes de meubles. La trappe du plancher, intacte, ouvre sur des marches de pierre qui descendent vers le sous-sol (emplacement 3a). Dans la cave, six Squelettes sont enchaînés autour d'une table à moitié écroulée portant les restes desséchés et pourris d'un repas servi dans des plats d'argent (5 CO au total). Si un des PJ pénètre ici, les Squelettes se mettent à se contorsionner et claquer des mâchoires avec impatience, mais ils sont trop bien attachés pour s'échapper.

Remarquez que les aventuriers arrachés à certains emplacements (voir *Aventures dans le Château Drachenfels,* page 65) pourraient très bien finir enchaînés en compagnie de ces Squelettes !

Le premier étage (3c) est vide et offre un contraste saisissant avec les deux suivants. Dans la salle 3d, dix lourdes chaises de bois entourent une table immense. Sur chacune d'elles est installé un Squelette, les poignets enchaînés au sol.

Les "convives" ont devant eux un couvert somptueux en argent et cristal (20 CO chacun) qu'ils ne peuvent atteindre, même en tendant le cou au maximum. Les menottes ne sont pas aussi solides que celles de la cave. Dès que les PJ pénètrent dans la pièce, deux des Squelettes arrachent leurs chaînes du sol pour se ruer vers eux. Ils n'agissent toutefois ainsi que s'ils ont une chance d'atteindre leurs cibles. Par exemple, une *Zone de Sanctuaire* active les fera patienter.

Leurs attaques ne sont pas portées de la manière habituelle. Si l'un d'eux parvient à blesser effectivement un des aventuriers, la scène prend une tournure hideuse : le monstre arrache un lambeau de chair à sa victime (dommages normaux +3) puis s'assied par terre et plante les dents dans son "repas". Il représente pendant ce temps une cible *inerte* et ignore les attaques.

Le mort-vivant réalise en 1D4 rounds qu'il n'est plus capable de manger : il peut mâcher, mais la nourriture qu'il "avale" tombe par terre. Il rejoint alors les combattants, rendu *frénétique* par cette constatation. C'est une exception à l'immunité habituelle des Squelettes contre les effets psychologiques.

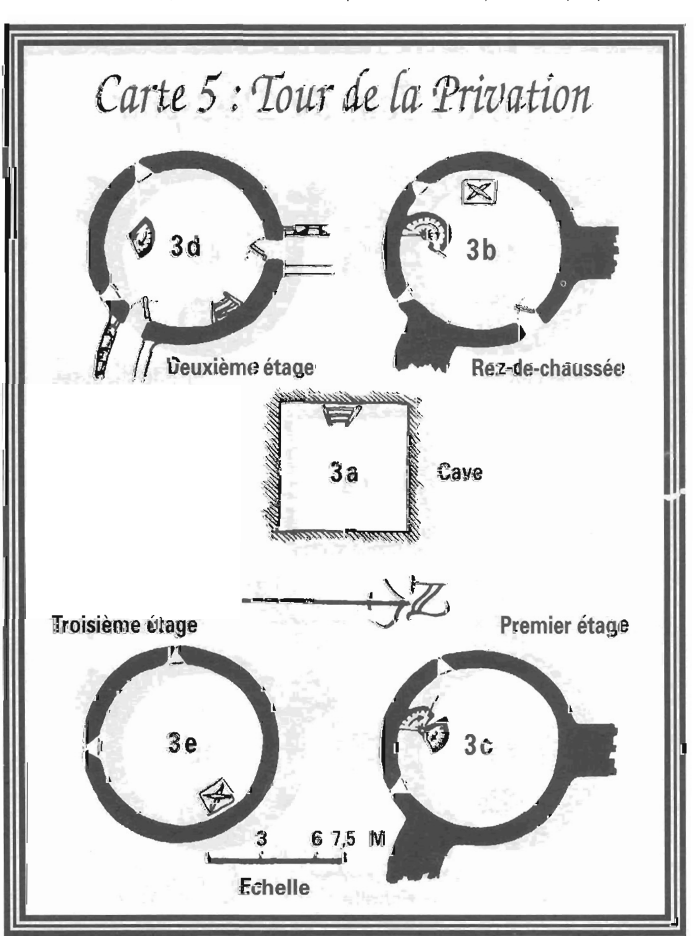
Un aventurier qui s'est vu arracher une part de lui-même perd 3 points de *Blessure* en plus des dégâts normaux. Le sort *Guérison des Blessures Graves* est indispensable pour traiter une telle plaie. Les trois points "supplémentaires" ne peuvent être récupérés tant qu'il n'a pas été appliqué.

L'ensemble du plafond de cette salle, en pierre, a été rendu transparent par magie et dévoile aux PJ le spectacle décrit ci-dessous.

Privation

Au moment où les Squelettes attaquent, chaque personnage doit effectuer un Test de **FM**. Un échec signifie que le PJ concerné assiste à une scène horrible : les morts-vivants sont en fait des gens affamés. Une odeur délicieuse de viande grillée flotte dans l'air et, s'il regarde en l'air, il aperçoit en 3e un homme d'une obésité exceptionnelle qui découpe activement des tranches de rôti dans la carcasse d'un Rejeton du Chaos aux multiples jambes.

L'obèse traverse ensuite le plafond tandis que les prisonniers tirent sur leurs chaînes, cherchant à attraper la viande qu'il leur propose. Un



liquide jaune vert s'en écoule alors qu'il en pose une tranche sur toutes les assiettes et demande : *« Et maintenant, voulez-vous manger ? »* Bien entendu, les convives ne peuvent atteindre la nourriture, et le gros homme prend puis avale chaque part avec délice, essuyant ensuite le suc qui s'est répandu sur ses mains sur les visages osseux de ses hôtes. De temps en temps, il offre à l'un d'eux un petit morceau de viande que le malheureux mâche furieusement et avale... pour obtenir le résultat décrit précédemment.

Cette scène répugnante (vous vous devez de lui donner toute sa saveur) impose un Test d'**E** à chacun de ses spectateurs. En cas d'échec, l'aventurier est pris de nausées (**F** et **E** -1 pour 1D10+10 tours). De plus, il doit alors effectuer un Test de **Cl** ou acquérir un Point de Folie. Tous ceux qui voient ce qui se passe sentent leur estomac crier famine et perdent automatiquement 1 **B**.

La scène n'est qu'une illusion, et la salle 3e, une fois atteinte, se révèle vide.

4. Tour du Désespoir

La *Carte 6* montre l'intérieur de cette construction haute de 24 mètres. Elle est un peu différente des autres car elle a été en partie taillée dans la montagne et semble se fondre à la roche. Elle se termine par un toit plat. Ses seules entrées sont situées au niveau des créneaux (voir *Carte 2*), en 4d.

Les pièces 4d et 4c sont des salles de garde qui seraient ordinaires si leurs murs, peints en noir, ne leur donnaient un aspect triste et déprimant. La salle du troisième niveau (4e), petite et sombre, contient deux chaises, un narguilé, des fioles et des bouteilles de potions. Bien que la plupart soient maintenant desséchées, il reste une *Potion de Soin* encore efficace. Le fait de la boire provoque toutefois le *désespoir* (voir ci-dessous).

Sous la trappe dépourvue de verrou du rez-de-chaussée, une échelle de bois descend en 4a. Cette cave contient 15 squelettes, chacun vêtu d'une robe noire et serrant une dague dans sa main osseuse. Ce sont les restes de malheureux amenés à se suicider dans une futile tentative pour échapper aux tourments du château. Leurs âmes forment un "Fantôme Collectif" qui supplie quiconque pénètre dans la salle d'enterrer les squelettes dans un cimetière consacré par un clerc de Mórr. Tout en demandant leur aide aux aventuriers, le Fantôme s'accroche à l'un d'eux (considérez cela comme une attaque). Chaque "saisie" réussie provoque le *désespoir*.

Carte 6 : Tour du Désespoir

Deuxième étage — Rez-de-chaussée — Troisième étage — Premier étage — Echelle : 0 3 6 7,5 M

Si les PJ acquiescent à la requête du Fantôme Collectif, celui-ci se dissipera dans le néant mais reviendra à chaque aube et crépuscule des sept jours suivants. S'ils n'ont pas enterré convenablement les ossements au bout de ce délai, le mort-vivant les attaquera, convaincu qu'ils lui ont menti. Si cette aide lui est refusée dès le début, il maudira les visiteurs pour leur insensibilité et engagera le combat.

Un des squelettes porte une *Amulette de Charbon* au cou. N'importe qui peut la prendre, mais chaque fois qu'elle est utilisée (non, il ne suffit pas de la porter !), son possesseur doit réussir un Test de **FM** ou souffrir de *désespoir* pendant 1D10 tours.

Désespoir

Dès que les PJ pénètrent dans la tour, effectuez pour chacun un Test de **FM** secret. Un échec indique que le personnage concerné est incapable de se diriger vers le sommet ou de ressortir. Il ne peut que descendre pour se retrouver en 4a.

Ceux qui sont affectés souffrent également de *désespoir* : **M** et **F** -1, **Cd**, **Int**, **Cl**, **FM** et **Soc** -10. Ces pénalités durent tant qu'ils restent dans la tour, plus 1D10 tours. Chaque fois que le Fantôme Collectif s'accroche à quelqu'un, sa cible doit réussir un Test de **FM** ou subir les mêmes effets. Si elle était déjà sous l'influence du *désespoir*, prolongez-le de 1D10 tours.

Comme il a été indiqué précédemment, la *Potion de Soins* et l'*Amulette de Charbon* provoquent aussi le *désespoir*.

Les PJ non affectés peuvent aider leurs malheureux compagnons à quitter les lieux, mais ils devront les traîner dehors. Les désespérés n'éprouvent pas ensuite le besoin de regagner la tour, mais ils ne retrouvent leur état normal qu'à la fin de la durée de cet effet magique. Vous devriez encourager vos joueurs à faire ressortir ce désespoir dans leur interprétation.

5. Tour de la Faiblesse

La *Carte 7* montre l'agencement intérieur de cette tour haute de 36 mètres. Les zones 5b, 5c et 5d sont de simples salles de garde.

Lorsque les visiteurs passent de 5d à 5c ou 5e, ils sont assaillis par une nuée de formes éthérées brumeuses. Ces Etres de Brume (voir *Bestiaire*) apparaissent au rythme de 4 par round, pour un total de 3 par PJ. Ils ne sortent jamais de la tour, mais leurs attaques sont féroces. Ceux qui sont "tués" se reforment à l'aube, sauf si la sphère de ténèbres posée au sommet de la construction (voir plus loin) est détruite.

Cette sphère de ténèbres recouvre l'essentiel de la pièce la plus élevée. La visibilité y est totalement nulle et l'air épouvantablement glacé. Quiconque y pénètre perd automatiquement 1 **B** par round et doit réussir un Test d'**E** par round ou voir également sa *Force* diminuer d'un point. La source de la sphère est située en son centre : c'est un Quartz de Noirceur magique (voir *Magies Nouvelles*, page 94).

Ce Quartz de Noirceur peut être détruit de plusieurs façons. La plus simple serait de s'en emparer et de le jeter par terre, mais cette solution est particulièrement dangereuse. La méthode la plus sûre consiste à suivre le *Rituel de l'Eclair* du *Grimoire de Lermontov* (voir *Magies Nouvelles* pour la description de cet objet et les différentes manières de s'en débarrasser.

L'anéantissement de cet objet annule toutes les réductions de profil dont les PJ peuvent souffrir depuis leur arrivée dans le château mais

Carte 7 : Tour de la Faiblesse

Rez-de-chaussée
5b
Premier étage
5c
Deuxième étage
5d
Cave
5a
0 3 6 7,5 M
Echelle
5e
Troisième étage
5f
Quatrième étage
5g
Cinquième étage

ne les protège pas de ce qu'ils pourront subir dans l'avenir. De plus, les réductions dues aux maladies éventuellement contractées sur les lieux ne sont pas affectées.

Faiblesse

Si les PJ quittent la tour sans avoir détruit le Quartz de Noirceur, ils doivent effectuer un Test de **FM**. Un échec signifie une pénalité de -1 en **F** et en **E**, et de -10 en **CC**, **Cd** et **Int** pour 1D10+10 tours. Les personnages concernés se sentent faibles et glacés, et sont secoués de violents frissons pendant 1 round au sortir de la construction (-20 aux Tests d'**I** de ce round, quelle qu'en soit la raison).

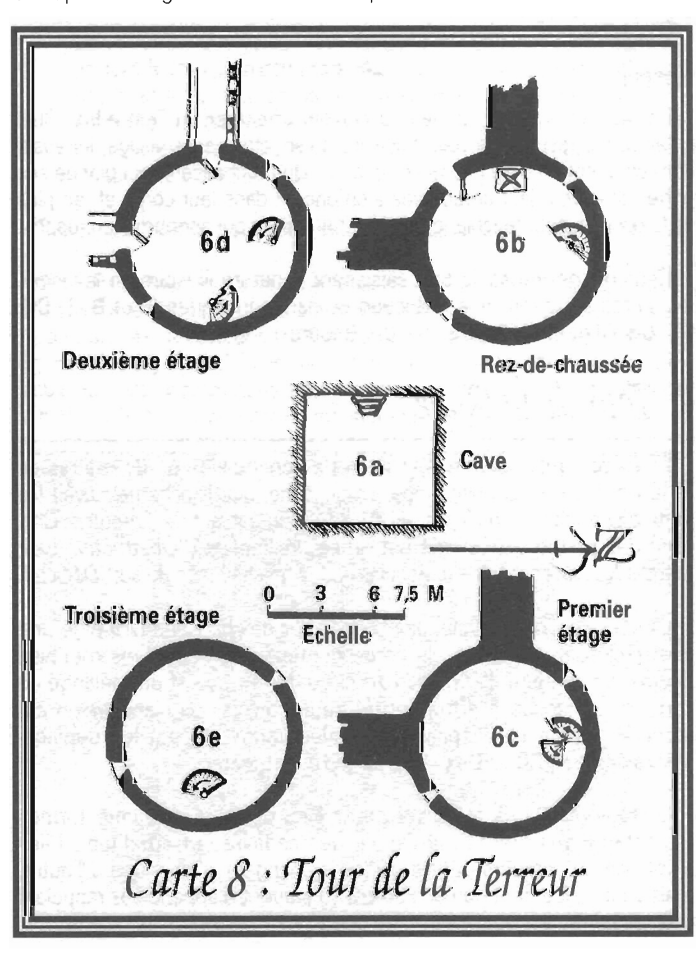
6. *Tour de la Terreur*

Cette tour à l'aspect bizarre mesure 24 m de haut ; elle est présentée sur la *Carte 8*. Ses pierres elles-mêmes paraissent tordues et déformées, et l'ensemble du bâtiment penche vers l'intérieur du château. La porte du bas est fermée à clé, mais pas celles des remparts.

Les zones 6b et 6c sont des salles de garde ordinaires. La trappe en 6b ouvre sur des marches de pierre conduisant à une cellule (6a) où sont recroquevillés trois squelettes humains ; à côté de l'un d'eux brillent des reflets d'or : 19 CO sont éparpillées par terre. Cette geôle souterraine est un des *points dimensionnels variables* (voir *Aventures dans le Château Drachenfels*, page 65). Les squelettes sont inoffensifs.

En 6d, les meurtrières sont fermées par des volets de bois et barrées vers l'intérieur par une grille de fer. Les murs de la pièce sont couverts de tentures noires et de tapisseries qui montrent des formes squelettiques quittant leurs tombes grossières. Il y fait tellement froid que quiconque reste là pendant un tour complet perd automatiquement 1 point de *Blessure*, à moins de disposer d'une protection magique contre le froid.

Tous les PJ doivent réaliser un Test d'**Int** en pénétrant dans la salle, car ils voient une horde de morts-vivants surgir par des portails d'origine magique s'ouvrant dans les tapisseries. Ceux qui le réussissent réalisent qu'il s'agit d'une illusion. Les autres doivent ensuite effectuer un Test de **Cl**. Un succès les laisse figés sur place, tremblants de peur. Un Test d'**Int**, renouvelé à chaque round, peut alors leur permettre de voir l'illusion pour ce qu'elle est ; leurs compagnons insensibles à cet effet peuvent également les aider à quitter les lieux.



Carte 8 : Tour de la Terreur

Ceux qui échouent au test de **Cl** sont saisis par la terreur et s'enfuient sur les remparts — ils n'ont plus qu'une idée en tête : s'échapper de la tour. Bien sûr, ils risquent de se précipiter sur une des parties pourries, qui pourrait céder et leur faire faire une belle chute...

Après être sortis, ils ont besoin de 1D10 rounds pour se calmer. Pendant ce temps, ils s'éloignent de la construction aussi vite que possible.

La pièce 6e est différente. Les meurtrières en sont aussi munies de barreaux et de volets, mais le mobilier y est composé de plusieurs établis et de chaises. Les premiers portent une multitude d'objets : loupes, sacoches de cuir contenant des pierres semi-précieuses, pièces grossières en "or rouge" (de l'or auquel est ajoutée une grande quantité de cuivre) enfermées dans une boîte de bois, instruments de découpe et de polissage et petites lampes à huile (bien que le contenu des flacons d'huile se soit évaporé depuis longtemps), le tout complété par un bric-à-brac de peu d'importance.

Un round après être entrés, les PJ sont attaqués par un Poltergeist (voir le *Bestiaire*, page 91). La créature bénéficie de la surprise, sauf si le premier aventurier à passer réussit un Test d'**I** (à -30). Son mode d'attaque consiste à lancer des instruments, des presse-papiers, des éléments de décoration, etc. Une *Zone de Sanctuaire* le fera fuir de la pièce, mais il est attaché à l'ensemble de la tour. S'il est ainsi contraint de quitter le bâtiment, il restera à proximité des murs extérieurs.

Le Poltergeist est rusé et complètement fou. C'est l'esprit d'un lapidaire gnome que Drachenfels employait il y a bien des années. Dès qu'il se rend compte de la présence des aventuriers, il déploie ses ressources pour les attaquer dans n'importe quelle partie de son domaine.

Les pierres, outils et autres objets divers ont une valeur totale de 350 CO. Si les PJ précisent qu'ils cherchent des composants de sorts, ou si un enchanteur réussit un Test d'**Int** sans spécifier cette intention, ils découvrent ceci : une opale de feu (*Résistance au Feu*), un prisme de cristal (*Destruction des Illusions*), un cercle en or de 20 cm de diamètre (*Disparition*, mais comme l'anneau est en or rouge, le sort coûtera 9 PM au lieu de 6), une loupe (*Dissipation d'Illusion*) et un miroir argenté (*Décalage Illusoire*).

Terreur

En quittant la tour, tous les PJ doivent effectuer un Test d'**Int**. Quel qu'en soit le résultat, ils voient une forme spectrale sans visage, hideuse, dont émanent un froid intense et une grande méchanceté, qui plonge ses griffes droit vers leur cœur. Elles s'enfoncent dans leur corps et, en plus de la douleur insoutenable, provoquent une peur qui engourdit leur esprit.

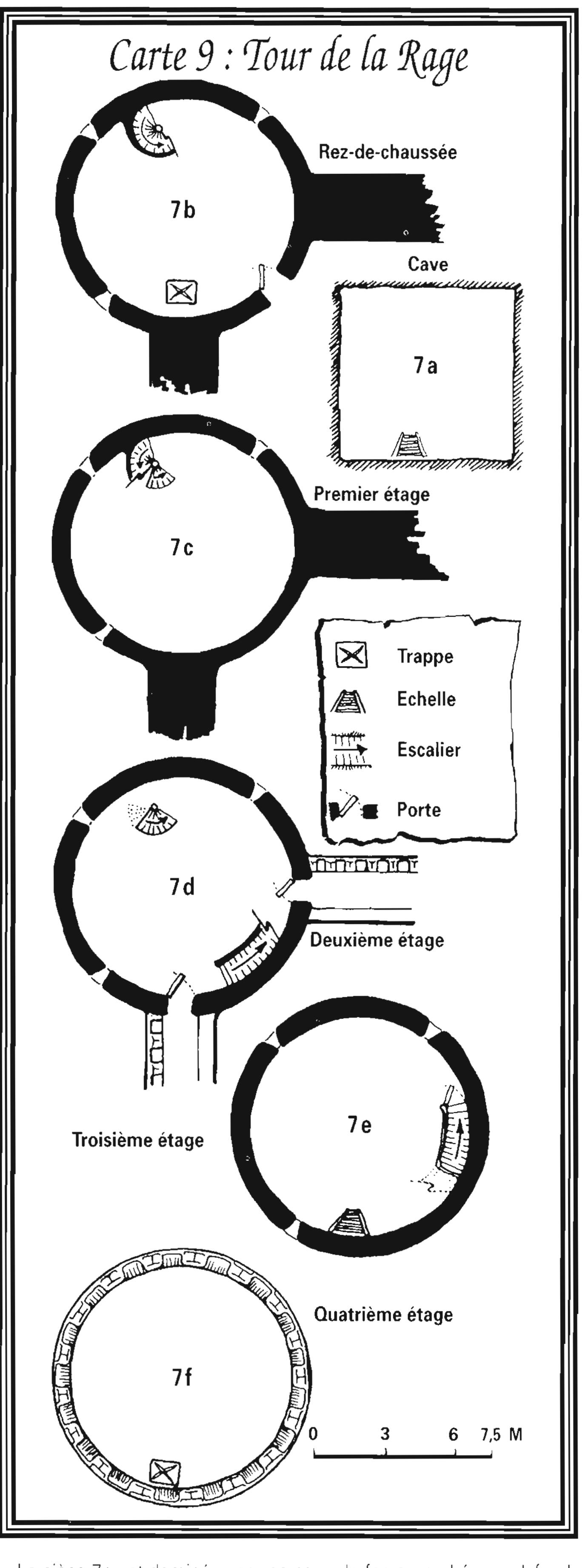
Ceux qui ont réussi le test saisissent la nature illusoire de la vision, les autres subissent une réduction de caractéristiques (**F** et **B** -1, **CC**, **CT**, **Cd**, **Cl** et **FM** -10) pour 1D10+10 tours.

7. Tour de la Rage

La *Carte 9* montre l'intérieur de cette construction de 24 mètres de haut. Un Guerrier du Chaos y est emprisonné, que Drachenfels avait fait muté d'une manière qu'il jugeait seyante à un servant de Tzeentch. Chacune des portes extérieures est ornée de *Scellés d'Obstruction* (voir *Magies Nouvelles*, page 93), enrichis au rez-de-chaussée du sort *Débilité*.

Le sous-sol (7a) est vide, alors que le rez-de-chaussée (7b) et le premier (7c) sont des salles de garde contenant les habituels meubles pourris. Le contenu de la pièce 7d est différent : c'est un mélange de corps décomposés, d'armes et de débris divers. Le plancher en est recouvert d'une vase épaisse et malodorante rendant les déplacements délicats (**CC** et **Dex** -10 pour les aventuriers).

Lorsque les PJ se retrouvent au milieu de la salle, quatre formes mutantes monstrueuses jaillissent des cadavres et attaquent. Elles n'ont pas de contours définis car elles changent d'un round à l'autre, mais sont vaguement humanoïdes et se servent d'appendices rappelant des membres. Voir le chapitre *Profils*, page 74 pour plus de détails.



La pièce 7e est dominée par une cage de fer, accrochée au plafond, assez grande pour contenir un homme. La porte de la salle est grande ouverte, et une trace de vase en part pour s'arrêter brusquement au milieu de la salle. C'est un piège tendu par le Guerrier du Chaos qui, grâce à ses jambes tentaculaires, s'est installé au-dessus de l'entrée

afin de passer inaperçu. Il attend qu'une ou deux personnes soient passées pour bondir dessus, bénéficiant de la surprise s'il n'a pas été repéré. Faites en sorte que les aventuriers comprennent bien la nature vraiment sauvage de cette créature.

Au-delà de la trappe, le grenier (7f) contient deux malles fermées à clé entourées de sangles de cuir, ainsi que du mobilier courant. On dirait vraiment une chambre d'ami avec vue qui n'a pas été utilisée depuis longtemps. Le Guerrier du Chaos possède les clés des coffres ; il suffit de fouiller son cadavre pour les trouver.

Le premier contient principalement des armes normales : un fléau à deux mains, une épée et son fourreau, deux haches de lancer, une arbalète, deux carquois de 24 carreaux et une arbalète à répétition ; mais également une *Armure de Plates +1* complète que le monstre ne pouvait plus porter à cause de ses mutations.

Le second, plus petit, bien qu'ayant visiblement été fouillé, renferme encore quelques objets : un sac de cuir d'aspect ordinaire, dans lequel se trouvent 4 CO et qui est en réalité un *Sac de Légèreté* (capacité 1300 points d'Enc) ; une lettre (*Document 2*) ; un collier de grosses dents montées sur une chaîne en or, rangé dans une petite boîte de bois. Ce sont les crocs d'un très jeune Dragon (pouvant servir de composants pour le sort *Panique Magique*). Le collier vaut 100 CO s'il est identifié comme tel, sinon 10 CO. Il y a également trois bouteilles de vodka de Kislev, deux contenant effectivement de la vodka, la troisième une *Potion de Déguisement*.

Rage

Lorsqu'un personnage sort de la tour, il doit réussir un Test de **FM** ou être la proie d'une colère terrible pendant 1D10+10 tours. Ses caractéristiques sont alors ainsi modifiées : **F** +1, **I** +5 et **CC** +10, mais il ne peut effectuer aucune parade. Il éprouve également le besoin de se trouver un adversaire qu'il combattra jusqu'à la mort et attaque quiconque croise sa route (même un de ses compagnons).

N'épargnez rien pour vous assurer que cette attitude violente de "kamikaze" soit parfaitement interprétée par tous les PJ affectés. S'ils savent où trouver un ennemi puissant, ils y vont, même si cela implique pour eux le risque — voire la certitude — de mourir !

8. Puits

Des seaux pourris traînent autour du puits entouré d'une margelle de pierre de 90 cm de haut. L'eau est à 6 mètres de profondeur : cette nappe est alimentée par un cours d'eau souterrain détourné. Le liquide, à la base potable, est rempli d'os et de morceaux de chair décomposée — le plus troublant est que certains sont relativement frais. Quiconque en boit est malade (**F** et **E** -1, **CT** et **I** -5) jusqu'à l'aube suivante, à moins de l'avoir fait bouillir au préalable.

9. Fontaine

Cette fontaine d'ornement, d'environ 1,80 m de haut, est taillée dans le marbre. La sculpture centrale, marquée par les oiseaux et le temps, représente un couple d'amants enlacés aux mutations horribles. Les courbes et les lignes, étranges et dérangeantes, sont source de malaise et de perplexité pour ceux qui les contemplent, mais sans plus. Aucune eau ne s'écoule plus des jets, et ce visiblement depuis longtemps.

10. Ecurie

L'écurie comprend huit stalles, dont six (a, b, c, d, f et g) occupées par un squelette de cheval. Ceux en a et en f s'animent et décochent des ruades aux intrus ; ils possèdent le même profil que les Squelettes normaux.

Des outils, harnachements, selles et autres matériels similaires occupent le fond du bâtiment. Une des brides est en bon état ; elle est magique et confère au cavalier du cheval qui la porte un bonus de +20 à tous ses tests d'*Equitation*.

Une fouille soigneuse des lieux révèle une pierre mobile dans le sol de la stalle g. Elle bouche une petite cavité où un palefrenier mort depuis longtemps a caché 18 CO et 30 Pistoles.

11. Remise

Ce bâtiment abrite une des voitures de Drachenfels ; n'hésitez pas à inciter les aventuriers à aller l'examiner !

Le Carrosse

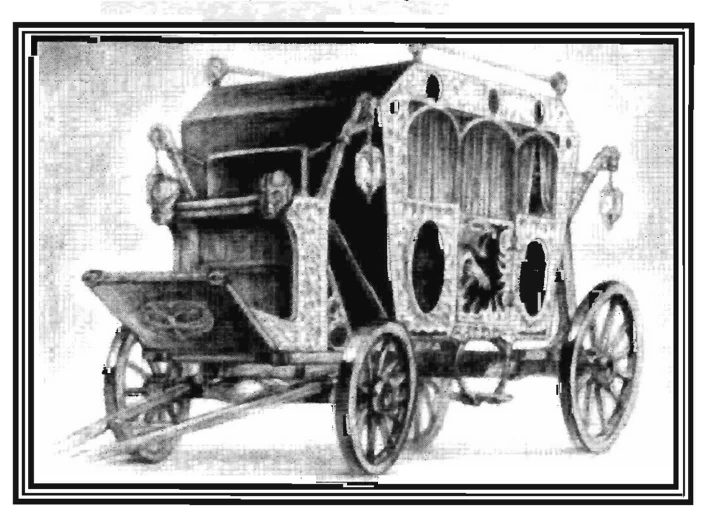
Le véhicule est en bois noir, orné de baguettes d'or sur le toit et de lanternes aux quatre coins. Ces lampes valent 20 CO pièce, les deux baguettes 30, et elles ont un Enc total de 25. L'ensemble a un aspect neuf et étincelant qui n'est pas naturel : les harnais de cuir sont graissés et lustrés, les rideaux de velours sombres, fermés, ne laissent paraître aucun signe de pourrissement. Les poignées des portières, des pattes de Skaven naturalisées, sont surmontées d'une tête assortie.

Les aventuriers sont attaqués quand ils tentent d'ouvrir les portes du carrosse ou d'en arracher les pièces de valeur, voire (si vous vous sentez de méchante humeur) s'ils restent plantés là pendant une éternité à se demander quoi faire ensuite. Voici les moyens d'action du véhicule, lorsqu'il s'anime :

- Il charge, renverse les personnages et leur roule dessus (assimilez cela à une attaque par *écrasement*).
- Un Cocher Décapité apparaît sur le siège et s'abat sur les PJ.
- Les deux têtes de Skaven mordent quiconque tente d'ouvrir les portières (**CC** +20). Elles peuvent également se détacher de leur support, s'envoler dans la remise et attaquer ceux qui se trouvent sur leur chemin.
- Les quatre Squelettes installés dans le véhicule reprennent vie. Malgré leurs vêtements raffinés — dentelles et soies — décomposés et la couche de poussière et de toiles d'araignées qui les recouvre, ils combattent comme des Squelettes ordinaires. Ils portent encore leurs bijoux (anneaux, colliers, etc., pour une valeur totale de 250 CO).

Toutes ces créatures sont décrites plus en détail dans le chapitre *Profils*.

Si les PJ parviennent à vaincre cette assemblée de monstres, ils pourront fouiller le carrosse et découvrir un petit réticule qui a glissé derrière un des sièges. Il contient trois mouchoirs de soie, un petit miroir en argent (10 CO), deux flacons de parfum (éventé et inutilisable), de nombreux pots de cosmétiques gâtés, une paire de boucles d'oreilles (25 CO) et une lettre fermée par un ruban rouge — le *Document 3*.



Bâtiments Principaux, Rez-de-Chaussée

12. Portes d'Entrée

Ce sont des battants de bois épais, peints en marron, ornés d'une plaque de bronze gravée d'un visage indistinct rappelant un masque. Ils sont fermés, mais pas verrouillés, et grincent *légèrement* lorsqu'on les pousse.

13. Corridor aux Gargouilles

Des têtes et des mains de Gargouilles, en pierre, jaillissent des murs sur toute la longueur du couloir. Les visages sont horriblement déformés, comme sous l'effet d'une immense souffrance ou de la suffocation, et leurs yeux paraissent suivre tous ceux qui passent par là. Les mains, griffues et tordues, semblent vouloir attraper les visiteurs et se tendent en des gestes désespérés. D'autres têtes et mains, brisées, gisent par terre.

Le corridor est inoffensif tant que les aventuriers n'endommagent pas les Gargouilles de pierre et n'y lancent pas de sort. S'ils font l'un ou l'autre, tout s'anime et les "Semi-gargouilles" les attaquent (voir le chapitre *Profils*, page 76).

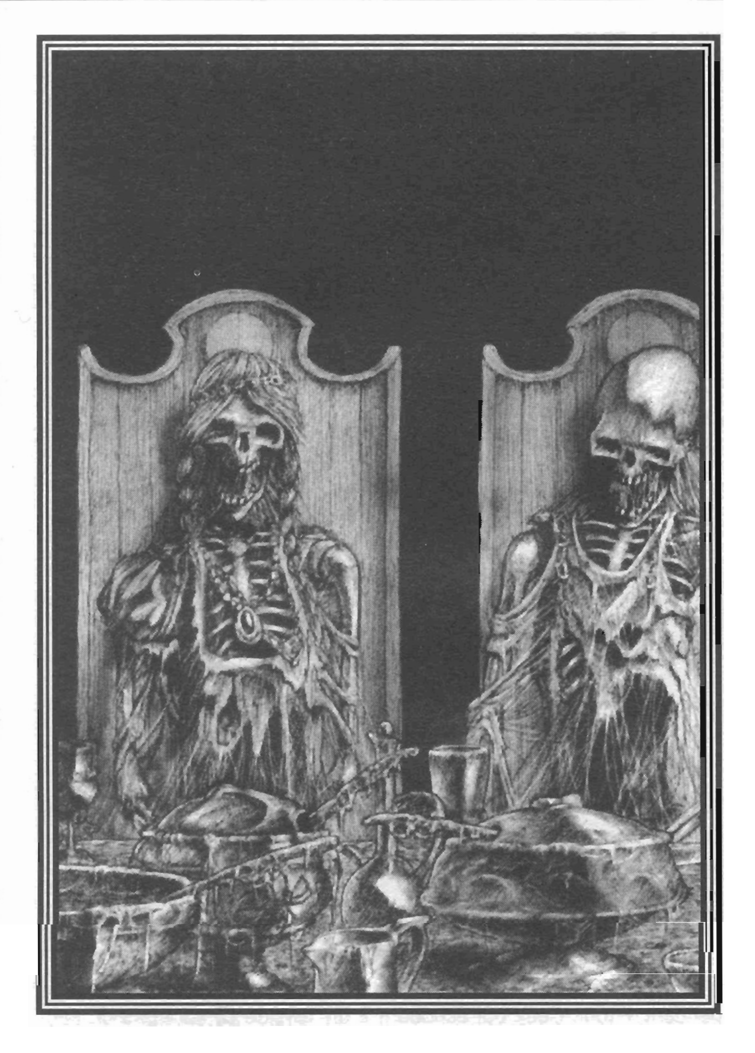
Chacun peut être pris pour cible tous les rounds par deux de ces monstres. Pour atteindre la zone 14, les PJ doivent alors passer au travers de dizaines de têtes et de mains qui tentent de les mordre et de les attraper. Cependant, une fois qu'ils ont détruit six Semi-gargouilles, considérez qu'ils ont atteint la porte scellée située à l'autre extrémité du passage (vers 14).

Ils n'en doivent pas moins éviter de lambiner. Après trois rounds de combat, des Gargouilles entières émergent des murs au rythme de une par round. Les *Zones de Sanctuaire* et autres sorts similaires étant inefficaces contre ces diverses formes de créatures, les visiteurs devront combattre jusqu'au bout.

14. Porte Scellée

Cette porte est protégée par un sort de faible puissance, repérable avec la *Conscience de la Magie* associée à un Test d'**Int** réussi. C'est une forme atténuée des *Scellés d'Obstruction* (voir le chapitre *Magies Nouvelles*, page 93). Tout PJ qui échoue à un Test de **FM** est incapable de franchir les Scellés, mais il a droit à un test tous les deux rounds tant qu'il tente de forcer la barrière. Il subit pendant ce temps une pénalité de -20 en **CC** et en **CT**, ce qui s'avérera gênant si les Gargouilles se sont animées !





15. Salon

Six fauteuils d'aspect confortable et leurs jetés en crin, des tapis et de plaisantes tapisseries murales, tout ici concourt à donner une impression de luxe, malgré une épaisse couche de poussière. Un cadavre est assis dans chacun des fauteuils. Grâce à leur parfait état de conservation, on remarque sans peine qu'ils ont été soigneusement écorchés. Dans un coin, un sinistre assortiment est rassemblé sur un chariot au plateau d'argent : une paire de scalpels, des lambeaux de peau racornis et des spatules métalliques émoussées aux courbes étranges. Rien n'a la moindre valeur.

C'est un spectacle pour le moins perturbant. Si les PJ commencent à fouiller la pièce, certains des corps tressaillent et l'un d'eux ouvre la bouche comme s'il hurlait silencieusement. Toutes les personnes présentes doivent réussir un Test de **Cl** ou acquérir 1 Point de Folie après avoir assisté à ce phénomène.

16. Salle du Festin Empoisonné

Théâtre d'une des plus grandes atrocités de Drachenfels, cette pièce a depuis été évitée par la plupart des visiteurs.

Les restes des dupes aristocratiques et royales de Drachenfels sont assis autour d'une table richement décorée. Un ou deux squelettes revêtus de beaux atours se sont effondrés et ne forment plus que des tas pourris sur le sol. Devant les ossements, les assiettes et soupières en argent, les verres de cristal sales et fêlés sont maintenant les derniers reliquats du grand banquet.

Ces gens étaient venus participer à un festin après que Drachenfels, par son prétendu repentir, eut convaincu les plus sages et les plus grands qu'il s'était vraiment détourné du mal. Le somptueux repas qui leur avait été servi contenait un poison paralysant, et la première bouchée avalée, les invités s'étaient retrouvés incapables de bouger. Ils sont ensuite morts de faim, assis devant tant de délices.

Si les PJ examinent les défunts, ils remarqueront sur eux les insignes de la royauté et de la noblesse de L'Empire et de la Bretonnie, passés et présents. Ils reconnaîtront aussi, grâce à leur tenue, une Grande Prêtresse de Véréna et un Sorcier de Parravon. Si vous utilisez les personnages prêts-à-jouer, Erszebet ne découvrira cependant pas la masse d'arme qu'elle recherche, et Elmariel identifiera le sorcier qu'il espérait trouver, mais ne verra pas trace de son objet magique elfique.

Cette pièce est riche en trésors : anneaux, bracelets, colliers, boucles d'oreilles, etc., pour un total de 500 CO. Mais s'emparer de ces richesses ne va pas sans risques.

Les Fantômes de ces morts attaqueront ceux qui voudront les dépouiller. Dès qu'un PJ s'empare de quelque chose, signalez-lui qu'il aperçoit des silhouettes prenant forme dans l'ombre. S'il est assez stupide pour continuer son action, il devra affronter deux Fantômes. Il en apparaît deux par pillard. Ceux qui ne touchent à rien seront épargnés, à moins de se mêler à la lutte.

17. Salon

Cette pièce est dans un état de propreté incroyable ; on dirait que quelqu'un se charge encore de son nettoyage. C'est là que les PJ ont le plus de chances de rencontrer Bardul le Bossu (voir *Les Habitants du Château*, page 56).

L'endroit est envahi par les horloges. Il y en a deux grandes adossées aux murs et plusieurs autres, plus petites, aux dorures bretonniennes, posées sur les tables. Elles sont toutes entièrement démontées, et des pièces de rechange, des flacons de dorure, des remontoirs, des balanciers traînent un peu partout. Rien d'autre ici n'est remarquable ou n'a de la valeur.

18. Grand Hall

Cette pièce immense servait de salle de festin, de salle d'audience ou de "musée des horreurs", selon le bon vouloir de Drachenfels.

Lorsque les PJ y pénètrent, ils notent qu'elle a été préparée pour un spectacle, peut-être un concert. A l'ouest, une scène surélevée est occupée par des pupitres (sur lesquels sont posées des partitions), des chaises et une harpe. D'autres sièges sont installés sur trois longues rangées, devant cette estrade, ainsi que des tables chargées de coupes et de saladiers de punch (le verre est craquelé et sale).

Les murs sont couverts de portraits représentant des guerriers et des nobles d'origine impériale, bretonnienne ou kislévite. L'ensemble donne l'impression d'avoir été aménagé pour être conventionnellement acceptable et, si un tel mot est approprié dans ce château, convivial. Malgré ses dimensions, ses échos troublants et son atmosphère sinistre, ce hall est parfaitement inoffensif.

19. Vestiaire

Une vingtaine de manteaux et de surcots, aux matières très diverses, y sont suspendus à des portemanteaux ; rien ne permet de les identifier, et l'un d'eux est en réalité une Sangsue-caméléon qui n'attaquera que si on la touche — si, par exemple, un aventurier examine ce "vêtement" ou veut le passer. La créature bénéficie d'une attaque libre (**CC** +40). La fouille des habits permet d'obtenir quelques boutons décousus et une pistole d'argent impériale.

20. Toilettes

Deux grandes chaises percées confortables sont complétées de seaux à couvercle. Une Amibe est installée dans celle de gauche, mais elle n'attaquera que si on la dérange. Un balai et un seau sont rangés contre le mur. Il n'y a rien d'autre de remarquable ou de valeur.

21. Salle de Musique

Les murs de ce petit conservatoire disparaissent complètement derrière de lourds rideaux très épais. Une douzaine d'étranges instruments à cordes et à anche sont exposés sur une table appuyée au mur ouest et recouverte d'un tapis à motifs bleus nippons. Un fauteuil immense fait face à l'ensemble.

Drachenfels était amateur de musique étrange et déroutante. Les deux Esprits Gardiens (voir le *Bestiaire*, page 90) qu'il a installés ici attaqueront quiconque s'emparera d'un instrument. Ils ne quitteront la pièce que si l'objet en est emporté, mais ils pourront alors aller dans n'importe quelle partie du château afin de le récupérer. Etant voués à leur protection, ils sont capables de déplacer les instruments. Ces Esprits Gardiens ressemblent à des moines nippons vêtus de robes safran.

S'il y a combat, il s'accompagne des accords de la musique nipponne, atonale et déroutante, parfaitement audibles. Tous les PJ présents doivent réussir un Test de **FM** ou perdre 10 points en **Cd**, **Cl** et **FM** pour la durée de l'affrontement plus 1D10+10 tours.

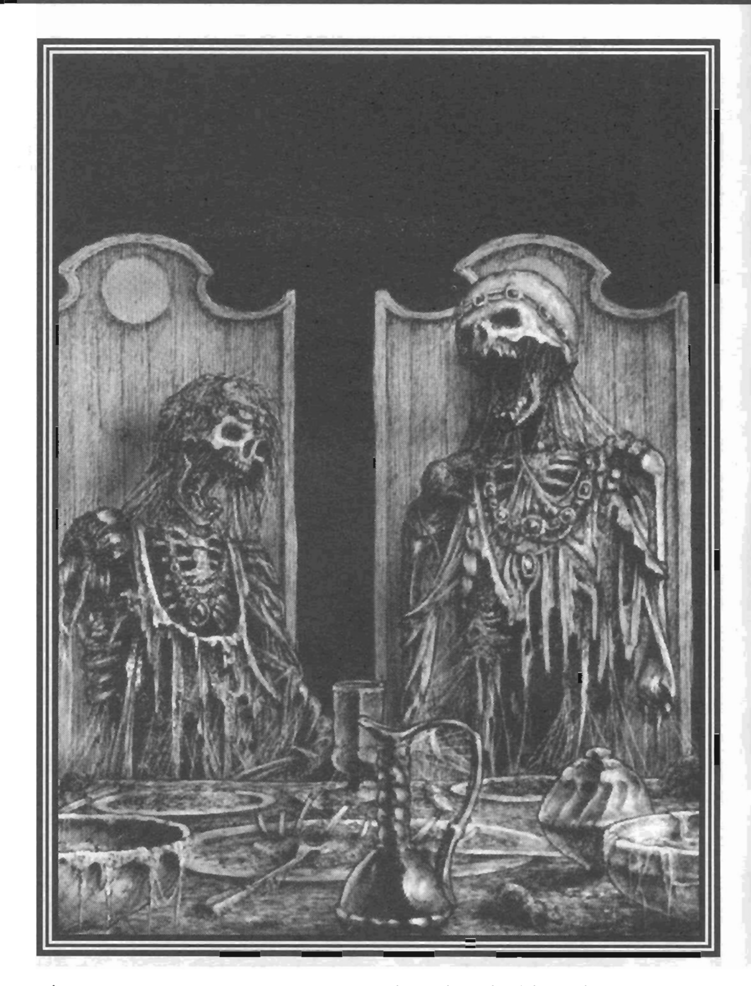
Les instruments n'ont de valeur que pour certaines personnes. Les sons qu'ils produisent ne sont nullement adaptés aux oreilles occidentales. Un collectionneur pourrait en donner 200 CO, mais personne d'autre ne sera prêt à les acheter.

22. Cuisine

Le centre en est occupé par un grand fourneau à bois, muni de plaques chauffantes, dont les conduits montent tout droit vers le plafond. Un tas d'excréments accumulés sous un de ces tuyaux donne à penser que quelqu'un, à l'étage, s'en sert comme d'une chaise percée (il s'agit en fait de Bardul, voir 55 et 58). Assiettes et plateaux, tubercules et racines pourris depuis longtemps, soupières et autres objets similaires trônent sur des tables. Un assortiment d'effrayants couperets, cuillers dentées, couteaux à désosser et ustensiles divers est suspendu aux murs, à des crochets acérés et noircis. Une créature, à première vue un Zombie, se tient à chaque extrémité du mur ouest, un couperet dans une main, un couteau à désosser dans l'autre. Les PJ devraient en toute logique vouloir attaquer ces êtres, mais, quelle que soit la manière dont ils les approchent, cela marque le début d'une scène particulièrement répugnante.

Les "Zombies" s'avancent comme s'ils voulaient combattre, lorsque, brusquement, leur corps se transforme entièrement. N'étant pas des morts-vivants, ces monstres ne sont pas repoussés par les *Zones de Sanctuaire*. Leur chair redevient vivante, leurs cheveux repoussent, leurs yeux se reconstituent dans leurs orbites, les lambeaux de muscle arrachés se regroupent autour de leurs os, et ils prennent l'apparence de gens que les PJ connaissent (et auxquels ils tiennent, ou du moins qu'ils apprécient). Puis ils s'avancent comme pour accueillir les visiteurs... et entreprennent de s'automutiler. Arborant une expression d'incrédulité extrême, ils mettent leurs côtes à nu avec des gestes saccadés, se taillent de gros morceaux de chair à coups de hache, de couteau ou de couperet. Ils hurlent dans leur terrible agonie et des jets d'un sang épais éclaboussent les spectateurs tandis que les bouts de viande s'envolent lourdement vers des plateaux à rôtir posés sur les tables où, plusieurs minutes durant, ils tressaillent tels des animaux mourants.

Toutes les personnes présentes sont bientôt couvertes de sang, à moins de réussir un Test d'**I**. Le sang se transforme ensuite en gros vers qui se tortillent et se fraient un chemin dans les armures et les



vêtements, provoquant une sensation abominable qui se prolonge pendant 1 tour. Ceux qui échouent à un Test de **Cl** sont pris de nausées et contraints de se débarrasser de leur armure et de leurs habits, qu'ils ne pourront remettre qu'après un nettoyage approfondi.

Aucune action ne peut délivrer de leur triste sort les "Zombies", qui continuent de se démembrer et finissent en quartiers de viande palpitant dans les plateaux et en piles d'os frémissant à terre. Leur tête se traîne sur le sol ensanglanté, claquant des dents et écumant. Les témoins doivent réussir un Test de **Cl** ou acquérir un Point de Folie pour avoir assisté à ce spectacle hideux.

23. Garde-Manger

Cette petite réserve est remplie de vieilles racines et de tubercules pourris, de sacs de grains moisis, de tonneaux de bière puante et de vin ayant tourné au vinaigre, de pots de fruits gâtés, etc. Rien n'y est comestible, et si les PJ insistent pour farfouiller alors qu'il est évident qu'il n'y a là que des saletés sans valeur, faites surgir quelques Rats Géants.

24. Corridor de la Discorde

Ce couloir a un aspect étrange. La *Carte 2* montre ses dimensions réelles, mais ceux qui l'empruntent ont l'impression qu'il est deux fois plus long ; ce détail devrait ennuyer les joueurs obsédés par les plans détaillés. Chacun y a sa propre perception des tapisseries et tableaux qu'on y trouve, et ces variations subtiles alimentent la méfiance et la discorde existant entre les spectateurs.

Par exemple, une tapisserie montre un Elfe et un Nain engagés dans une discussion animée. Les représentants de ces deux races ont l'impression que le dialogue est violent. Les Elfes voient deux autres Nains cachés derrière un arbre, à attendre le moment où ils pourront frapper l'Elfe dans le dos avec leur dague empoisonnée. Les Nains aperçoivent un deuxième Elfe installé dans le même arbre, se

préparant à abattre leur frère avec son arc elfique, etc. Ajoutez des détails à votre guise.

Discorde

Réalisez un Test secret de **FM** pour chaque PJ qui pénètre dans ce couloir. Un échec indique que le personnage concerné est en proie à la *discorde* (proche de l'animosité). Essayez de placer les aventuriers dans cette situation au plus mauvais moment et de préférence quand ils sont tous entrés dans le couloir, de manière à avoir un maximum de victimes potentielles.

Ceux qui sont affectés par la magie des lieux se retournent contre un de leurs compagnons, celui qu'ils aiment le moins, et le raillent pendant 1D4 rounds. C'est aux joueurs d'interpréter cette situation, en insinuant que "l'autre" est un couard, une nullité, un traître, etc. Puis leur PJ conclut en attaquant son souffre-douleur.

Les autres membres du groupe (s'ils ne sont pas dans le même état) peuvent tenter de le faire revenir à la raison en lui hurlant dessus, en le giflant, en usant de magie ou en le contraignant à sortir du couloir. Dans ce dernier cas, le personnage affecté peut tenter un nouveau Test de **FM**, avec un bonus de +10. Au pire, quelqu'un sachant porter des *Coups Assommants* pourra faire appel à ses talents pour sauver des vies. La discorde sera alors chassée de l'esprit de sa victime par l'étourdissement !

Le Test de **FM** doit être renouvelé chaque fois que les aventuriers traversent ce corridor. Si, par exemple, ils l'empruntent pour se rendre dans la chambre de Drachenfels (31), ou s'ils y pénètrent par le nord, ils risquent d'être à nouveau soumis à la magie des lieux. N'en faites toutefois pas trop ; quand ils sortent par une des portes latérales (vers 25 ou 27), il n'est pas nécessaire de leur imposer un nouveau jet dès qu'ils reviennent sur leurs pas afin de poursuivre la visite. Il suffit d'en demander un à chaque traversée complète du couloir. De plus, ceux qui ont déjà résisté à la discorde bénéficient d'un bonus de +10 non cumulatif aux tests suivants.

25. Bureau

La porte est verrouillée, et la clé est en 53, mais le battant peut être normalement démoli (**R** 5, **D** 12). Le mobilier comprend deux fauteuils, une lourde chaise placée à côté d'un secrétaire, une bibliothèque adossée au mur est, près de la porte, diverses décorations et cinq masques (décrits ci-dessous) accrochés sur le mur nord.

L'examen du secrétaire ne révèle pas grand-chose : les papiers, rongés par l'humidité, sont pratiquement illisibles. Ses tiroirs, qui sont ouverts, ne contiennent que de la poussière. Les livres de la bibliothèque sont soit tombés en morceaux avec le temps, soit des ouvrages très ordinaires, voire les deux à la fois. Ce meuble cache toutefois une menace déplaisante. Tout PJ qui en explore le contenu doit réussir un Test de **Dex**. En cas d'échec, la bibliothèque, déjà bien branlante, s'effondre et dégage une couche épaisse de Moisissure Rouge recouvrant le mur.

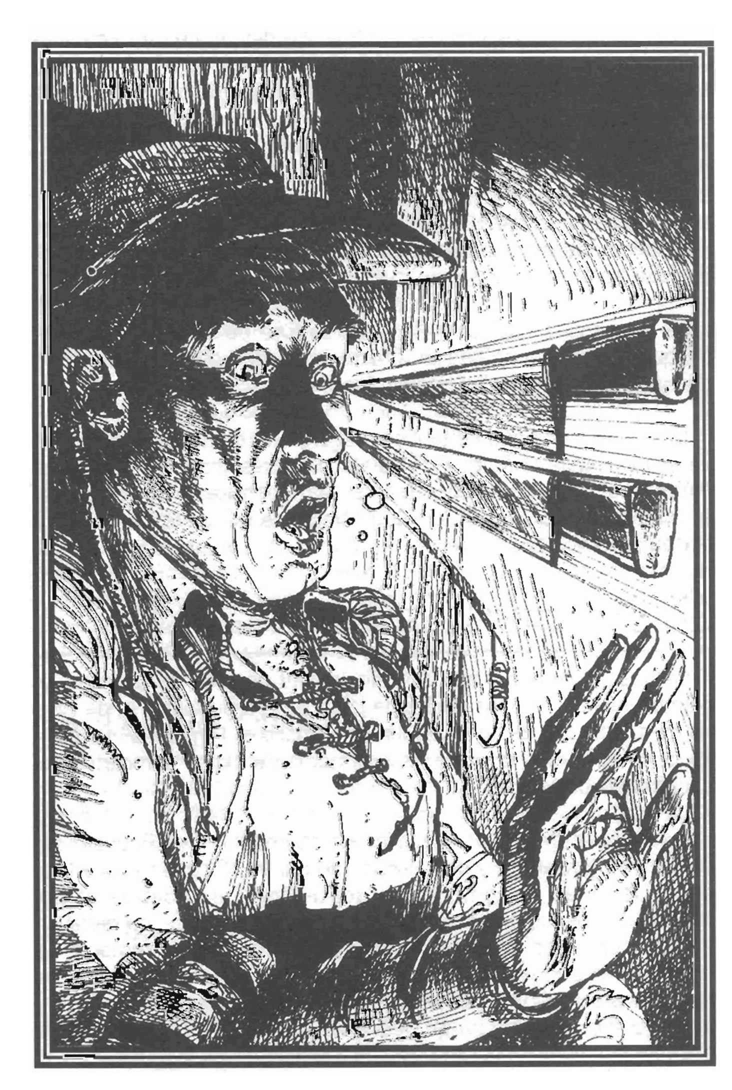
Les masques sont magiques, comme peut l'indiquer le *Sens de la Magie*. Ils sont tous composés de matériaux différents et produisent un effet magique particulier lorsqu'ils sont portés. Leur aspect et leurs propriétés, de gauche à droite, sont les suivants :

- **Guerrier de Fer : Cl** et **FM** +10 ; porteur sujet à la *frénésie* contre un type d'adversaire que le MJ devrait choisir en fonction de sa campagne ou en se référant à la table de *haine* de **WJRF**.
- **Filou d'Argent : Int** +10, +10 à tous les tests de bluff ou de corruption, et aux tests de **Soc** concernant une escroquerie ou une arnaque ; **E** -1.
- **Ogre de Plomb : Int** -10.
- **Renard de Cuivre :** Acquisition des compétences *Camouflage Rural, Camouflage Urbain, Déplacement Silencieux Rural* et *Déplacement Silencieux Urbain* (ou bonus de +5 aux tests si le personnage possède déjà les compétences en question) ; **Cl** -5.
- **Courtisan de Papier :** Ce masque en papier aux plis compliqués paraît être d'origine nippone. Il tombe en poussière dès que quelqu'un le place sur son visage, non sans lui avoir conféré les compétences *Charisme, Pantomime, Imitation* et *Séduction* de manière permanente.

Les bonus accordés par ces masques ne s'appliquent que lorsqu'ils sont en place (sauf pour celui de papier), mais les pénalités qu'ils imposent sont permanentes et ne peuvent être dissipées. Il est évident que le port d'un masque aura parfois des répercussions sur les tests de **Soc**. Même avec celui d'argent, qui accorde à son utilisateur certaines des compétences propres aux Charlatans, il n'est pas certain que les tests de **Soc** ne subissent pas de pénalités (le bonus de compétence sera alors appliqué indépendamment des modificateurs généraux de **Soc**). Après tout, les gens ont tendance à se méfier de ceux qui se cachent derrière de tels artifices. Vous pouvez appliquer une pénalité générale de -10 quand le masque est apparent ; si l'entretien se passe dans l'obscurité, ou si l'objet ne peut être remarqué, grâce à un quelconque subterfuge, les bonus sont appliqués dans leur intégralité.

26. Bibliothèque

La porte est fermée à clé et il n'y a qu'un moyen de la franchir : aller chercher la clé dans le "grenier" situé au-dessus de la chambre de Drachenfels (53). Aucune autre technique ne permet de passer, ni le *Crochetage des Serrures* ni le sort *Démolition* (même avec des augmentations de PM). Seule la clé peut neutraliser la force magique impénétrable qui protège ce local.



A l'intérieur se trouvent huit étagères chargées de livres, et des plumes, des encres (sèches) et du papier (extrêmement fragile, donc inutilisable), posés sur deux bureaux/écritoires. Les ouvrages traitent de sujets divers : archéologie, histoire, généalogie, mythologie, médecine (dont l'alchimie), exploration et géographie de la Lustrianie et du Nouveau Monde, histoires et sagas des incursions du Chaos. Il y a aussi de nombreux travaux sur la théologie, les hérésies, les chasses aux sorcières et autres thèmes similaires.

Cette importante collection ne contient rien que l'on ne puisse obtenir dans les bibliothèques des villes les plus importantes, dont Middenheim ou Altdorf (les visiteurs érudits le réalisent avec un Test d'**Int**), à l'exception des traités sur le Chaos et l'hérésie qu'on ne trouve que dans des temples et qui sont soumis à des restrictions d'accès. Les PJ n'ont pas grand intérêt à s'installer pour tout lire (cela leur prendrait trop de temps) ni à emporter certains de ces volumes car ils n'ont pas de réelle valeur ; on peut toutefois accorder à un clerc le droit de vouloir remettre tel ouvrage hérétique à la bibliothèque interdite de son temple. Vous pouvez aussi accepter sans regret que tout ceci soit brûlé ! Notez cependant deux exceptions :

En premier lieu, une fouille soigneuse (10 tours) de la section alchimie fait apparaître deux volumes remarquables : *De Lapis Philosophorum*, en bretonnien, et le *Grimoire de Lermontov*, aussi petit que bizarre (voir page 94 pour plus de détails). Les PJ devront réussir un Test d'**I** pour découvrir ce dernier livre, à moins de savoir qu'il se trouve dans la pièce.

Ensuite, une exploration minutieuse (10 tours) de la section histoire permet de découvrir une note glissée dans un fastidieux ouvrage sur Parravon, ceci au prix d'un Test d'**I**. Remettez alors le *Document 4* aux joueurs.

Comme tous les autres, cet endroit est dangereux. Au cours de l'examen de la section histoire, un des aventuriers déclenche un piège simple mais efficace en appuyant sur une plaque de pression cachée par la moquette. De minces lamelles de bois dur partent des étagères situées sur sa gauche et le fauchent à hauteur d'épaule et de menton ; de la droite surgit une lamelle similaire qui le frappe à la base de la colonne vertébrale. Ces estimations sont valables pour un Humain, auquel le piège inflige 1D3 coups de **F** 5. Les Nains et les Halfelings (qui ne sont atteints que par les deux lamelles inférieures) ne subissent qu'un unique coup de **F** 3.

De plus, quiconque tente de sortir un livre de la bibliothèque est attaqué par un Esprit Gardien. Chaque ouvrage possède le sien, qui attaquera jusqu'à ce qu'il soit abandonné ou remis en place.

On ne peut dire que cette pièce regorge de grimoires excitants et de savoir oublié... Si les PJ veulent d'impressionnants traités de magie, il leur faudra chercher ailleurs. Cette pensée devrait les inciter à s'enfoncer plus encore dans le château, ce qui correspond bien à l'idée générale...

27. Exposition Héraldique

Cette salle de pierre nue est uniquement décorée de boucliers et d'emblèmes de maisons nobles de L'Empire, de Bretonnie et de Tilée du nord, ainsi que de quelques épées et masses d'armes, d'une paire de lances décoratives et de deux armures de plates complètes qui encadrent la porte ouest.

En dessous de chaque bouclier, des symboles des Pouvoirs du Chaos sont gravés dans des plaques de bronze. C'est ainsi que Drachenfels notait le nombre des gentilshommes abattus et les méthodes utilisées. Par exemple, un descendant du Duc de Parravon qui a succombé à une maladie est représenté par un symbole de Nurgle sur la plaque correspondant au bouclier de sa maison. Les cas complexes sont définis par plusieurs symboles (ceux de Nurgle et de Tzeentch pour quelqu'un qui, défiguré par la maladie, a été brûlé comme mutant, etc.). Les armes sont accrochées sur le mur est.

Tous les joueurs dignes de ce nom s'attendront à ce que les armures s'animent pour les attaquer ; il n'est donc pas question de les décevoir. Elles entrent en action dès que quelqu'un touche aux armes du mur est. Leurs épées (une dans chaque gantelet) portent un enchantement qui dissipe les Zones. Chacune d'elles peut ainsi annuler un sort de *Zone* au contact et devient ensuite une arme enchantée sans bonus ni capacité spéciale.

Une des arbalètes est magique, mais elle n'a pas été convenablement préparée. Il s'agit d'un *Arc de Force* de **F** 5, dont 5% des tirs (jets de 96-00) partent vers l'arrière, droit sur l'archer qui est automatiquement touché.

28. Salle des Tentations

Que voilà un spectacle sinistre et exécrable. Les murs et le sol de la pièce sont couverts de tapisseries et de tapis particulièrement ensanglantés, tandis que les corps de malheureuses victimes, diversement embaumées selon leur passion dominante, sont installés un peu partout.

Un goinfre bouffi est accroupi dans un coin, les yeux exorbités, étouffé par la nourriture qui déborde de sa bouche. Un avare a été saigné à blanc par les milliers d'entailles dues au tas de pièces, aux bords aiguisés, dans lequel il est à demi enfoui. Un ivrogne a été noyé dans une barrique de cognac aux parois transparentes. Dix personnes sont ainsi soigneusement exposées, comme des trophées.

Effectuez un Test secret d'**Int** par personnage. Un échec indique que le PJ concerné voit ce qu'il désire le plus ardemment à l'autre bout de la pièce, que ce soit de l'or et des pierres précieuses, une arme magique, une icône ou un puissant grimoire. Puisez dans votre connaissance des aventuriers pour construire une illusion appropriée à chacun. Les PJ affectés se sentent irrésistiblement attirés vers l'objet de leur plus grande convoitise.

Lorsqu'ils atteignent le mur opposé (ou à l'endroit où leurs camarades les arrêtent), ils sont attaqués.

Les visages des corps embaumés changent tout à coup d'expression : ils se tordent, tandis que les muscles des membres semblent frémir sous la peau. Puis leur poitrine explose en une masse d'os, de sang et de dix Sangsues répugnantes qui possèdent les mêmes traits que les cadavres dont elles sont issues. Elles sont capables de se dresser, pour mordre le PJ le plus proche grâce à la couronne de dents qui entoure leur ventouse centrale. Ces horreurs sont beaucoup plus coriaces que les sangsues normales — voir le chapitre *Profils*, page 77.

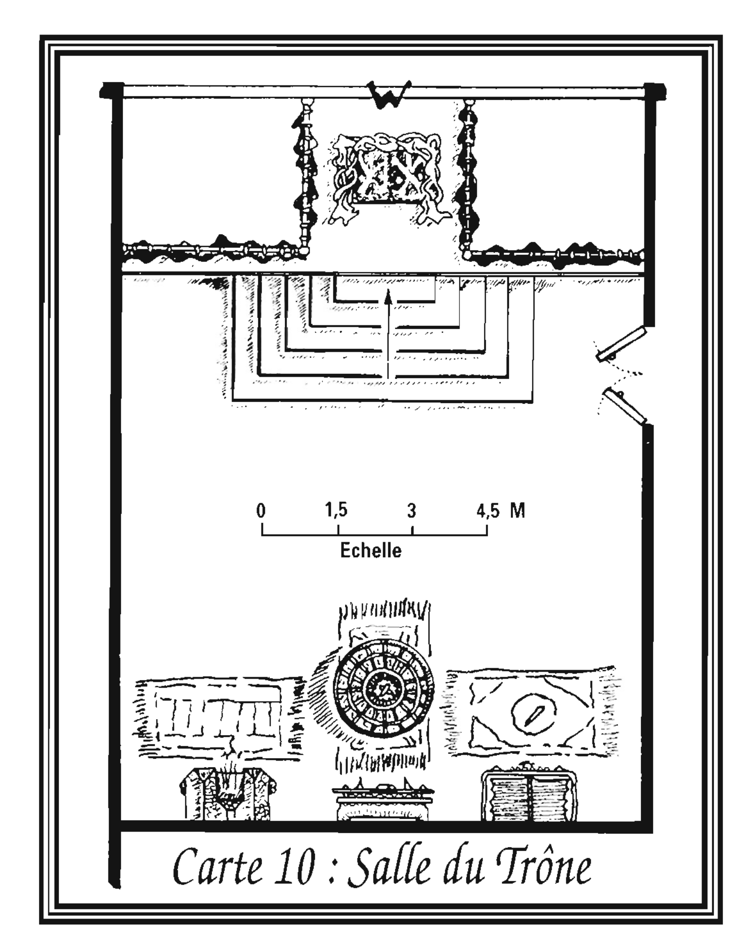
Ceux qui assistent à leur apparition doivent réussir un Test de **Cl** ou acquérir 1D3 Points de Folie.

29. Salle du Trône

Le plan détaillé de cette pièce est donné sur la *Carte 10*. La porte est ornée de *Scellés d'Obstruction* complétés d'un sort secondaire, *Fuite* (pour plus de détails, voir page 93). De plus, la serrure en est d'une complexité inhabituelle (**DS** 55%).

Le mur nord tout entier est occupé par un vitrail cachant la pierre et représentant le Dieu du Chaos Khorne, assis sur un amas de crânes, sous une forme presque parodique.

Derrière le trône, un grand miroir ellipsoïdal est intégré au motif. Il est magique et permet d'espionner à longue distance. Il suffit de regarder dedans en se concentrant pour voir une scène lointaine se déroulant dans une ellipse dont les limites sont Middenheim au nord, Nuln au sud, un point situé à 40 kilomètres d'Altdorf à l'ouest, et un autre à environ 160 kilomètres sur le Talabec à l'est. Le lieu ne peut être choisi très précisément : il n'est par exemple pas possible de scruter l'intérieur d'une maison par une fenêtre ; mais on peut



Carte 10 : Salle du Trône

examiner les rues, le trafic fluvial, les mouvements de troupes ou de convois commerciaux, etc. Pour tout autre que Constant Drachenfels, cependant, le fait de regarder de l'autre côté du miroir recèle un double danger.

Il est d'abord difficile de renoncer à suivre un spectacle si fascinant : la réussite d'un Test de **FM** est impérative. Sinon, le PJ doit poursuivre sa contemplation durant un tour avant de renouveler son jet. En cas d'attaque, il représente une cible *inerte*.

Ensuite, chaque fois que l'objet est utilisé dans ce but, un Démon Mineur (1-5, Annonce de Sang ; 6-10, Chien Charnier) peut en surgir pour attaquer l'usager. Il y a 1% de chances cumulatives par tour (un coup d'œil étant considéré comme un premier tour) que cela se produise.

Il est également déconseillé de tenter de briser le vitrail, d'ailleurs indestructible. A la première tentative, signalez que la silhouette de Khorne semble bouger et que ses yeux paraissent se tourner vers les importuns. S'ils persistent, une Annonce de Sang surgit et, si cela ne suffit pas, qu'un Assoiffeur de Sang (profil des Démons Majeurs) prenne le relais.

Le trône de Drachenfels se dresse devant le miroir ; il est entouré d'épais rideaux de satin noir montés sur des tringles fixées au plafond, aux bords lourdement soulignés d'or et aux broderies à dominante rouge représentant le Grand Enchanteur en action. Ceux qui jettent plus qu'un coup d'œil superficiel à ces scènes terribles doivent réussir un Test de **FM** pour ne pas acquérir de Point de Folie.

Le trône, en bois très solide, est sculpté de symboles et de sceaux des puissances principales du Chaos et du Mal. Bien entendu, le *Sens de la Magie* révèle des émanations importantes. Quarante gemmes, dont des opales noires, y sont incrustées, chacune valant 10 CO. Il y a 5% de chances de voir apparaître une Annonce de Sang ou un Chien Charnier (à chances égales) par pierre retirée. Toutes sont si soigneusement fixées qu'il faut un Test de **Dex** (*Joaillerie* +30) pour en extraire une sans l'endommager.

Seul Drachenfels peut prendre place sans risque sur ce siège. Dès qu'un indésirable s'y installe, ses chevilles et ses poignets sont immobilisés par des tentacules jaillissant des bouches de certaines têtes du Chaos gravées dans le bois. Ces liens sont aussi durs que l'acier (**R** 7, **D** 8) et tout coup qui leur est destiné mais qui les manque a 75% de chances de frapper l'infortuné captif. En outre, on ne peut utiliser contre eux que des armes de petite taille (dagues et couteaux). Ils se resserrent de plus en plus, écrasant la victime et lui infligeant 1D3 points de dommages par round.

Quiconque tente de libérer le prisonnier doit aussi tenir compte des faces sculptées, qui tiennent des discours incohérents et poussent des cris stridents, avec un effet de *Fuite* sur une zone de 3 m de rayon. Si le trône (**R** 5, **D** 22) est finalement détruit, son captif ne sera pas libéré seul, car un *Nuage Fétide* s'en dégagera également.

Le long du mur sud s'alignent de petits autels dédiés à tous les dieux du Chaos et du Mal connus des PJ, ainsi qu'à d'autres de Nippon, Cathay et Lustrianie, dont ils n'ont jamais entendu parler ; ces déités peuvent toutefois être identifiées par l'association de la compétence *Théologie* et d'un Test d'**Int** réussi.

Les aventuriers seront certainement assez sensés pour ne pas y toucher, mais s'ils se comportent de manière stupide, raillent ou défigurent une des divinités, un de ses serviteurs viendra les punir. Un Clerc du Bien ou de l'Ordre pourrait cependant vouloir se livrer à un rituel purificateur ou faire appel à une grâce ayant le même effet ; comme il s'agit d'une attitude parfaitement appropriée, vous ne devriez pas pénaliser trop sévèrement ce prêtre. Mais une telle action devrait tout de même avoir sa contrepartie !

Si vous utilisez les personnages prêts-à-jouer, Dunder Maind'or voudra sans doute détruire l'autel de Slaanesh, auquel cas une Démonette viendra l'affronter. En résumé, si les PJ veulent purifier un autel pour une raison qui, dans le cadre du jeu de rôle, se justifie parfaitement, contentez-vous de leur envoyer un ennemi mineur ; s'ils saccagent tout pour le simple plaisir du geste, les représailles seront beaucoup plus violentes.

Devant ces autels et les tapis de prière excessivement décorés qui les précèdent, une cage, occupée par une Harpie, oscille au bout d'une chaîne accrochée au plafond. Seule la magie fait que cette bête est encore en vie, mais elle souffre en permanence de terribles crampes d'estomac et attaquera avec frénésie si sa cage est ouverte. Elle est également capable d'éviter les coups donnés à travers les barreaux, et les tirs de projectiles subissent une pénalité de -30. Vous pouvez même considérer qu'il y a 10% de chances que n'importe quel projectile provoque, on ne sait comment, l'ouverture de cette prison, ce qui permettra à la créature de s'en échapper !

Le long du mur ouest, des curiosités macabres ou bizarres s'alignent sur des étagères. L'unique aiguille d'une horloge se déplace à l'envers, le sable blanc (mélangé avec un peu de pierre distordante) d'un sablier coule de bas en haut, un râtelier à pipes composé de vertèbres soudées accueille des pipes en écume dont le fourneau représente des têtes de démons, etc. Inventez le reste à votre guise. Si les PJ veulent prendre quelques-uns de ces objets, ils peuvent en ramasser pour 250 CO, chaque CO correspondant à 1 point d'Enc.

30. Passage Dimensionnel

Les parties est-ouest et nord-sud sont des passages dimensionnels variables (voir *Particularités du Château Drachenfels*, page 60). La décoration en est assez somptueuse : tapis rouges, parquet marqueté et, aux murs, lampes à huile dans des niches, peintures et tapisseries.

31. Chambre Principale

Cette vaste pièce était autrefois superbe : parquet (sans tapis) en teck et acajou de Lustrianie, murs couverts de soies et de satins noirs et rouges, fauteuils confortables, tables précieuses et autres meubles

raffinés, tout ceci conférant à l'endroit une atmosphère de luxe. Tout est maintenant détruit, et la chambre ravagée. Une seule chose subsiste : la cause de cette destruction aveugle.

La couche de Drachenfels domine la pièce, ennemi implacable et inattendu des PJ. Ce lit à baldaquin animé par la magie est capable de se déplacer et d'attaquer.

Les colonnes en sont constituées de centaines d'os soudés, et le cadre de côtes et de crânes entremêlés. Des rideaux noirs pendent tout autour. Quatre curieuses créatures sont brodées sur chacun de ceux de côtés — des chauves-souris de la taille d'un chien, aux têtes de gnomes grimaçants. Un chérubin tenant une trompette dorée apparaît sur les deux autres ; il peut lancer un sort *Rafale de Vent* par round. De luxueuses fourrures (valeur totale 200 CO, Enc 140) couvrent le matelas.

Le lit se précipite en tanguant vers les PJ dès qu'ils sont tous entrés dans la chambre. Au même moment, les "Chauves-souris gnomes" surgissent des rideaux pour prendre part à ce combat bizarre et très dangereux — voir le chapitre *Profils*, page 77 et 78.

Si les aventuriers triomphent du Lit Tueur et fouillent la pièce, ils obtiendront (au rythme de 1 objet par "6 tours/personnage") : un petit coffret d'acier contenant quatre opales noires (15 CO chacune), un morceau de corail rose divisé par le symbole de Tzeentch (inoffensif, valeur 60 CO), quatre jaspes sanguins (15 CO pièce) et une paire de gobelets dentés en or (5 CO chaque).

L'escalier de bois qui s'élève au nord conduit directement en 53.

32. Salle de Bains

Autour de la baignoire de marbre encastrée dans le sol sont disposés plusieurs urnes à eau en cuivre, une coiffeuse où sont rangées des fioles de savon liquide et un peigne en ivoire, des serviettes et divers accessoires. Une veste matelassée de soie noire est suspendue à un portemanteau ; elle est enchantée et confère 1 PA, tronc et bras uniquement. Elle ne peut être associée aux armures diverses, magiques ou non, mais s'ajoute aux protections accordées par, entre autres, une *Robe d'Endurance*.

33. Passage Dimensionnel

Voici un des passages dimensionnels fixes (voir *Particularités du Château Drachenfels*, page 60). Chaque fois que les PJ l'empruntent, il paraît légèrement différent — un peu plus long, plus court, plus étroit, plus bas de plafond, etc. — mais il se termine toujours par une porte donnant en 7a. Dès qu'ils l'ont franchie, elle disparaît derrière eux.

Si Bardul le Bossu les accompagne, ils pourront choisir entre les deux destinations qu'il leur indiquera. Il leur suffira alors d'avancer en se tenant par la main, formant ainsi une chaîne humaine guidée par le Nain. S'ils décident d'aller à l'étage, presque au-dessus de ce couloir, ils graviront une pente douce et aboutiront à la porte ouest de l'emplacement 54.

Sinon, Bardul les mènera à l'entrée de ce qu'il connaît uniquement comme les "pièces de lumière et de ténèbres", où (du moins le croit-il) Drachenfels a dissimulé d'importants secrets magiques. Le Nain a bien trop peur pour songer à y aller et, de toute façon, cela lui est physiquement impossible ; même s'il essaye (ou si on l'y contraint, il est directement renvoyé dans sa propre chambre (55). Si les PJ veulent visiter ces pièces, ils arrivent à une entrée menant en 49 (voir les descriptions des zones 49-52 pour plus de détails). C'est à eux d'en décider.

34-48. Bâtiment des Invités

Les pièces 34 à 48 font partie d'un bâtiment indépendant situé dans l'enceinte du château et étaient exclusivement réservées aux invités.

Autrefois, les suites 34 à 43 ne différaient guère les unes des autres, leur mobilier étant classique (lit, méridienne, chaises, table, coiffeuse, etc.). Mais cela a bien changé depuis.

Les chambres 34, 36 et 41 ont été pillées et saccagées : la literie a été retournée et le reste ravagé. Le cadavre recroquevillé d'un Orque gît par terre, en 41, vêtu d'une cotte de mailles rouillée et sale, serrant dans la main sa hache de bataille. Son corps ne porte pas la moindre marque, mais son visage est figé dans une expression de terreur.

La pièce 42 offre un grand contraste avec les autres. Elle a été occupée par un Clerc mineur de Sigmar qui accompagnait un gentilhomme convié au terrible Festin Empoisonné de 1907. Contrairement à son maître, il n'a pas été abusé par Constant Drachenfels, aussi a-t-il entrepris des rituels pour purifier cette chambre et la consacrer à Sigmar. Tout fidèle de ce dieu a droit à un Test de **FM** pour sentir qu'elle est différente du reste du château, plus saine, en quelque sorte (Clerc de Sigmar +20, Initié de Sigmar +10). Le plus stupéfiant est que, après tant de siècles, il en reste quelque chose (même Drachenfels évitait cet endroit). Une pierre mobile cachée par un des pieds du lit (Test d'**I** pour la trouver, Clerc ou Initié de Sigmar +20, non fidèle de Sigmar -10) recouvre une cavité où le Clerc a laissé un message glissé dans un petit pot de cuivre. Si les aventuriers le découvre, remettez aux joueurs le *Document 5*. Cette pièce est également un excellent abri où dormir et se reposer — voir *Particularités du Château Drachenfels*, page 55.

La zone 44 est une simple lingerie, contenant du vieux linge rongé, des paniers inutilisables en osier cassant et des affaires diverses empilées contre le mur ouest. La salle 45 était réservée au personnel, avec son fourneau à bois (qui servait à faire chauffer l'eau) dont le conduit à fumée aboutit dans le mur est, les uniformes de valets et de femmes de chambre qui y sont pendus, etc.

La pièce 46 est une salle de bains dotée de deux baignoires, les 47 et 48 des toilettes. Il n'y a rien d'important dans ces différents endroits, et si les PJ ont envie d'un bain, ils devront aller chercher de l'eau au puits (8), puis se débrouiller pour la faire chauffer et la débarrasser de la graisse et des autres substances peu ragoûtantes qui la polluent.

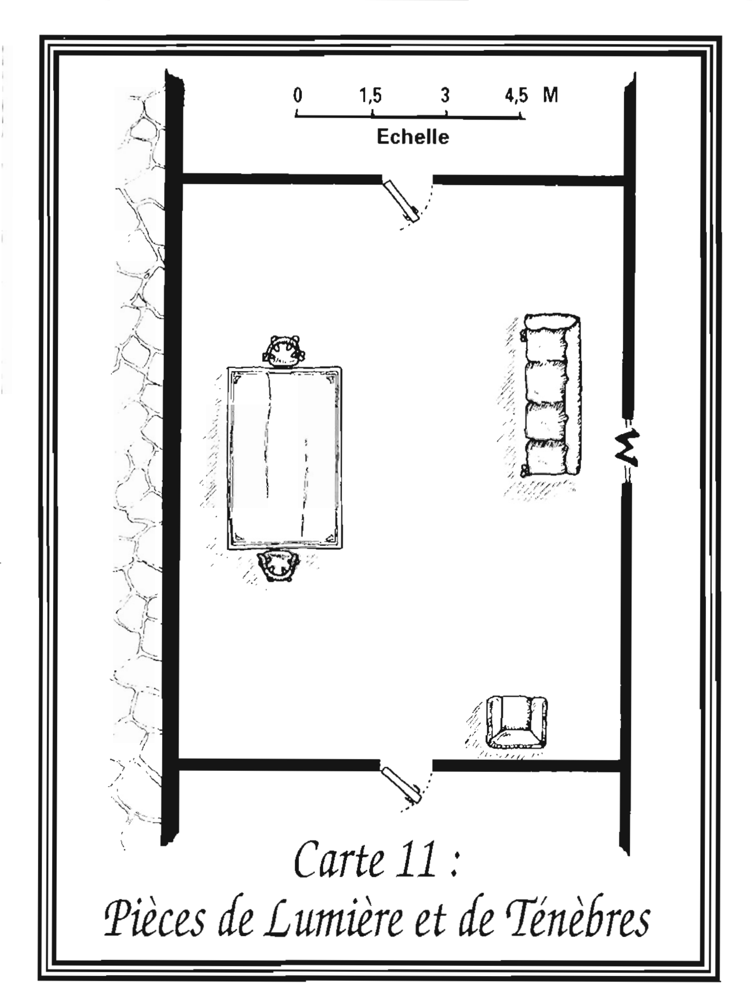
Note : Nous avons volontairement donné un minimum de détails sur ces lieux afin que vous les complétiez à volonté. C'est l'endroit idéal pour faire apparaître des bandits, des Orques et autres groupes organisés désireux d'établir un campement après une première incursion dans le château (ou avant). Le chapitre *Profils*, page 74 vous présente quelques exemples de PNJ, et vous en développerez d'autres qui vous seront propres si vous le souhaitez. Les Fantômes et leurs semblables disposent eux aussi là d'un terrain idéal ; ils pourraient être fous et hostiles, ou bien tourmentés cherchant le repos et, peut-être, prêts à transmettre des informations utiles aux visiteurs.

49-52. Pièces de Lumière et de Ténèbres

Il n'y a qu'une manière d'accéder à ces salles : passer par le couloir 33 en étant guidés par Bardul le Bossu (voir 55). Si les PJ le suivent en souhaitant aboutir ici, le corridor est progressivement envahi par un brouillard qui va s'épaississant, rendant la progression de plus en plus difficile. Peu après, ils arrivent devant un battant en bois marqueté d'apparence fragile, qui s'ouvre sans difficulté sur une pièce simple (49, *Carte 11*). Les zones 49-51 sont toutes construites sur le même modèle, celui de cette carte. Dès que les PJ en ont tous franchi la porte sud, celle-ci disparaît ; exactement comme celles donnant en 49 et 52.

49. Lumière et Bonté

Cet endroit est entièrement décoré en jaune. D'une petite "fenêtre" percée dans le mur est émane une vive lumière jaune. Le "verre", dur comme l'acier, est en réalité la source de l'illumination magique. Sur la table sont posés des verres à pied en cristal, des carafons ornementés au col resserré remplis de liqueurs et des plateaux en argent chargés de délicieux biscuits assez nutritifs pour deux



Carte 11 :
Pièces de Lumière et de Ténèbres

repas. Les personnages qui ne sont pas d'alignement bon subissent une pénalité de -5 à tous leurs tests.

Peu après être entrés, les aventuriers voient les Fantômes de trois Elfes devant la porte sud. Porteurs des insignes de Liadriel, ils sont vêtus comme des Initiés. Ils veulent empêcher les visiteurs de franchir cette issue car ils sont persuadés que le Chaos et le Mal sont tapis derrière. Contrairement à la plupart des Fantômes, ils ont des capacités d'enchantement, dont ils n'hésiteront pas à faire usage pour stopper les PJ ; ceux-ci pourraient les combattre, mais il est préférable qu'ils essayent de convaincre ces esprits de les laisser passer.

Les Fantômes ignorent ce qui se cache derrière la porte. Ils ont oublié qui ils étaient et savent uniquement qu'ils ont été piégés par un enchanteur maléfique. Leur intention, confuse, est de protéger les âmes des aventuriers de ce qu'ils pourraient trouver, mais également d'empêcher qu'un grand mal soit lâché sur le monde. Ces morts-vivants sont anxieux, troublés et prennent leur temps pour parvenir à une décision.

Comment résoudre cette situation ? Il faut réussir ici la description d'une subtile progression. Si les PJ s'obstinent à vouloir raisonner les Fantômes, ils commencent à sentir une légère torpeur les envahir. La lumière jaune est chaude, le sofa accueillant, les liqueurs tentantes (leur absorption inflige une pénalité de -5 à tous les tests des rencontres des salles 49-52 — elles sont excellentes mais fortes). Votre mise en scène doit être délicate.

La solution consiste à entreprendre une action théâtrale. L'endroit est englué par une torpeur que les PJ doivent surmonter. Il faut qu'un ou plusieurs d'entre eux s'avancent d'un pas décidé vers la porte sud en déclarant être là pour détruire le Chaos et le Mal qui se terrent au-delà. Effectuez un Test de **Soc** au nom de celui qui fait cette annonce et appliquez les modificateurs suivants :

- +5 si c'est un Elfe ;
- +10 si le meneur du groupe est d'alignement bon ;
- +10 si les aventuriers ont sérieusement tenté de discuter de leurs actions avec les Fantômes ;
- -5 si le meneur est neutre ou loyal ;
- -10 si les personnages ont juste tenté de franchir le barrage des Fantômes par la force ;
- -20 si les PJ ne précisent pas clairement qu'ils sont là pour détruire le Mal et le Chaos.

Appliquez d'autres modificateurs si cela vous semble nécessaire. Les Fantômes ne combattront les PJ que si ces derniers disent ou font quelque chose de stupide, les ignorent ou les attaquent. Ce Test de **Soc** sert à déterminer si les occupants des lieux considèrent comme valables les intentions des visiteurs ou s'ils refusent de changer d'avis. C'est par l'intermédiaire des PE que vous accorderez, plutôt que par l'éventualité d'un affrontement, que vous récompenserez un bon jeu de rôle au cours de cette rencontre.

Les Fantômes sont d'alignement bon ; s'ils sont amenés à combattre et dominent trop largement leurs adversaires, ils pourront renoncer, ne souhaitant pas les tuer, et leur donner une chance de reconsidérer leur position. Les PJ ne peuvent pas choisir d'autres directions, bien sûr, mais cela leur laissera du temps pour utiliser des sorts ou des potions de soins, etc. Lorsqu'ils ouvriront la porte menant en 50, les morts-vivants disparaîtront.

50. Ténèbres et Chaos

Cette pièce est entièrement lilas. Les meubles et l'ornementation en sont semblables à ceux de la précédente, mais les occupants bien différents. Deux Démonettes, vautrées sur le sofa, invitent les arrivants à apprécier leurs faveurs, dans leur aspect modifié (voir ci-après). Au-dessus d'elles flotte une lourde odeur de musc, produite par un petit brûle-encens. En plus de renforcer l'illusion (voir ci-après), elle ralentit les réflexes des aventuriers (**I** -10 dans cette pièce).

Pour les PJ qui échouent à un Test d'**Int**, les Démonettes ont l'apparence de représentants de leur propre race, du sexe opposé et très attirants ; ils doivent alors réussir un Test de **FM** pour résister à leurs charmes. Dès que l'un d'eux arrive à leur portée, ou si elles sont elles-mêmes prises à partie, les Démonettes abandonnent immédiatement leur apparence illusoire et attaquent. Si elles parviennent à attirer une victime auprès d'elles juste avant, elles bénéficient automatiquement de la surprise au premier round de combat en mêlée.

Ces créatures livrent une lutte acharnée pour empêcher les PJ de pénétrer en 51, mais elles-mêmes n'y entrent pas.

51. Lumière et Loi

Le décor est toujours le même, mais entièrement blanc. Un vase de lys est posé sur la table et le carafon est maintenant un pichet en argent plein d'eau. Les personnages autres que loyaux subissent une pénalité de -5 à tous leurs tests.

A l'autre extrémité de la pièce, juste devant la porte sud, se dresse un homme en armure de plates complète, tenant une épée bâtarde couverte de runes. Son plastron porte le symbole de Solkan, le Maître de la Vengeance. Les compétences *Héraldique* ou *Théologie* permettent de le reconnaître immédiatement, de même que la réussite d'un Test d'**Int** de la part d'un PJ loyal. Le guerrier a l'air particulièrement réel et solide, ce n'est visiblement pas une illusion, mais il s'exprime d'une manière hachée et mécanique.

Thadeus Schnelling est un Répurgateur, le seul survivant d'une troupe loyale que Drachenfels a exterminée. La plupart du temps, il est en animation suspendue dans une sphère interdite du vortex ; il ne revient ici que lorsque des intrus se manifestent — d'où sa confusion. Il n'est pas certain de son rôle, mais sait que les arrivants sont des



fidèles du Chaos et d'horribles hérétiques, venus libérer un mal terrible derrière la porte sud. Il se prépare donc à attaquer...

Les PJ doivent se montrer très rapides. Il leur faut proclamer immédiatement qu'ils sont venus détruire le Chaos et le Mal, ou quelque chose du même genre (comme "Gloire à Solkan !"). Rien d'autre n'arrête Thadeus. Une telle déclaration leur donne un round supplémentaire dû à une hésitation du jeune homme, qu'ils doivent mettre à profit pour trouver quelque chose de plus concret afin de le stopper complètement.

Présenter les symboles de divinités neutres ne sert à rien — ces dieux-là ne valent guère mieux que ceux Interdits. Celui d'une divinité bonne (exemple : Liadriel) fait plus d'effets : +10 au Test de **Soc** (voir ci-après). Si le groupe comprend un personnage loyal, le bonus est de +20 (+30 pour un fidèle de Solkan).

Le plus important est toutefois ce que les aventuriers disent ensuite. S'ils font un récit rapide de leurs exploits contre le Chaos et le Mal, avec des preuves pour soutenir leurs dires (les ossements d'un Fantôme qu'ils ont proposé d'ensevelir en terre consacrée, le Grimoire de Lermontov, etc.), Thadeus consent à les écouter. C'est le moment de les faire un peu transpirer. Ils doivent lui prouver qu'ils sont venus pour détruire ce qu'il hait, et qu'il leur faut pour cela un laps de temps raisonnable. Pas de baratin, pas de fausses promesses. S'il y a combat, ce sera sans quartiers.

Faire appel à l'aide du Répurgateur se révélera utile. Si un des PJ souligne que le Chaos ou le Mal peut se trouver de l'autre côté de la porte (ou mieux, affirme qu'ils y sont) et demande à Thadeus de les soutenir, le Test de **Soc** bénéficie d'un bonus supplémentaire de +10.

Effectuez ce test pour le personnage qui parle le plus. Appliquez les modificateurs indiqués ci-dessus, ainsi qu'une pénalité de -20 si le joueur a précisément indiqué qu'il se servait de la compétence *Baratin* ou d'un effet similaire ; Thadeus préfère les approches directes et éprouve un profond dégoût pour ceux qui ne s'en satisfont pas. Prenez aussi en compte un modificateur qui sera compris entre -30 et +30, selon votre estimation de la performance du porte-parole. Ne le jugez pas trop durement. Thadeus est quelqu'un de pas commode.

En cas de réussite, il laissera les aventuriers pénétrer en 52. S'il a accepté de les aider, il tentera de les accompagner, mais il disparaîtra au moment de passer le seuil — rappelé dans sa bulle quelque part au sein du vortex. Si les PJ reviennent en 51, il réapparaîtra mais n'aura aucun souvenir de leur rencontre précédente.

52. Ténèbres et Mal

Tout ici est noir, mise à part une fenêtre rouge, à l'est, qui laisse passer une lumière maléfique. La décoration intérieure est différente de ce qui est montré sur la *Carte 11*. Il manque la porte sud, un autel et un cercle magique dédiés à Kháine sont installés devant le mur ouest et des bougies noires brûlent dans des chandeliers de fer noir. Des jattes en or contenant du sang sont posées sur une table à l'intérieur du cercle. De l'autre côté de la pièce, un cercueil repose sur une estrade, une femme vêtue d'une robe décolletée noire bordée de soie rouge assise à son côté.

C'est le moment de faire la connaissance de Maximilien von Steinhoff, un Vampire de Talabheim, et de Juliane Fassbinder, un Suppôt Vampirique (voir le *Bestiaire*, page 90) qui voyage avec son maître pour le protéger. A l'entrée des aventuriers, Maximilien ouvre les yeux et se réveille, puis il récupère progressivement toute sa force. Les modifications de ses caractéristiques sont indiquées dans le chapitre *Profils*, page 79. Il reste silencieux pendant 6 rounds : Juliane se charge des discussions. Agitant un parchemin avec de grands gestes, elle annonce que c'est le seul moyen de s'échapper de cette pièce (il n'y a effectivement pas de porte au sud). Elle maintient les visiteurs à distance en approchant la feuille d'une des bougies, menaçant de la faire brûler et précisant d'un ton moqueur que si elle et son amant ont la possibilité de "filer à pleins gaz", eux ne peuvent en faire autant.

Si les personnages tentent de négocier, Juliane leur explique qu'elle est venue avec Maximilien chercher quelque chose dans la Grande Tour. Elle ne dira pas ce que c'est, proclamant (avec justesse) qu'elle ne va pas dévoiler le secret d'un objet important ou de valeur à des gens qu'elle ne connaît pas et à qui rien ne l'incite à faire confiance. Le parchemin qu'elle détient permet l'accès à cette Grande Tour, et c'est le seul moyen de sortir de cette pièce. Il contient un rituel destiné à Kháine qui ouvre un portail jusqu'à la Tour, et les PJ seront autorisés à les accompagner, elle et Maximilien, s'ils ne leur font pas de mal.

La vérité est évidemment bien différente ; Juliane gagne du temps jusqu'à ce que Maximilien soit parfaitement réveillé. Le couple est venu ici, attiré par le mal qui y règne et l'existence du portail menant en 64. Il est à la recherche de la magie maléfique que recèle la Grande Tour et a tracé le cercle magique tout simplement pour piéger les PJ, car il les a vus venir. Les deux monstres feignent maintenant de coopérer avec eux dans l'espoir de les abattre et de se régaler de leur sang.

Les aventuriers, malheureuses dupes, pourraient passer un accord avec eux. S'ils font vraiment confiance à un Vampire, ou même à son Suppôt, ils méritent ce qui va alors leur arriver. Maximilien quitte son cercueil au bout de 6 rounds et leur ordonne de se rassembler autour du cercle magique, tandis que lui et Juliane s'installent à l'intérieur et lisent les incantations du parchemin. Si vous êtes d'humeur charitable, accordez à un Lettré ayant des talents d'enchanteur un Test d'**Int** (avec une pénalité de -25) pour réaliser que ce rituel n'a pas grand-chose à voir avec les déplacements, mais beaucoup avec la mort et le sang.

ACHEVEMENT DU RITUEL : Si les incantations sont amenées à leur terme, les PJ se retrouvent dans une position critique, voire désespérée.

A la fin du rituel, un anneau de pierre quitte le sol autour du cercle magique, une grande quantité de sang jaillit et retombe en une vague sur les spectateurs. Le liquide est chaud et corrosif et, dès qu'il recouvre les victimes (pas moyen d'y échapper), il leur brûle la peau quelles que soient leurs armures et protections magiques, provoquant des cloques et des plaies ouvertes.

A partir de là, chaque PJ perd 1 **B** par round et ceux qui tentent de lancer des sorts ou d'entreprendre toute autre action nécessitant de la concentration doivent réussir un Test d'**E** ou être distraits par la douleur. Seuls des soins magiques permettent de guérir ces blessures et stopper la perte de **B**, à moins qu'un personnage possédant la compétence *Traumatologie* ne consacre trois rounds à s'occuper d'un compagnon affecté. Maximilien et Juliane, hilares, passent à l'attaque au round qui suit la retombée de la vague. Le Vampire et son Suppôt sont immunisés contre le sang corrosif. C'est le moment du combat proprement dit (voir ci-après).

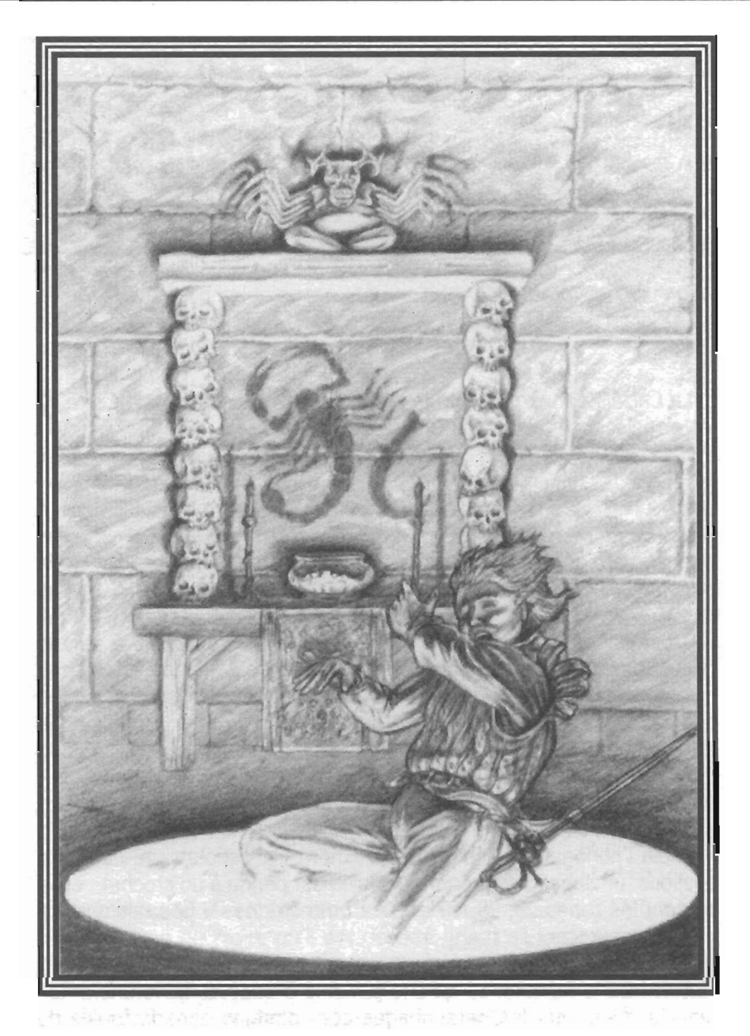
INTERRUPTION DU RITUEL : Les PJ n'ont qu'à pénétrer dans le cercle et attaquer le couple, qui est cependant protégé par sa position. Considérez que Maximilien et Juliane ont 1 PA partout et bénéficient d'un bonus de +10 en **I** tant qu'ils restent dans cette zone. Cela ne s'applique pas si le rituel a été achevé, car l'explosion du cercle a des conséquences bien plus graves.

COMBAT : Vous devrez bien connaître les sorts de Maximilien (voir *Profils,* page 79) si les PJ réagissent rapidement. Juliane ne souffre pas de sa faiblesse envers les objets sacrés et fera tout pour empêcher qu'ils soient utilisés contre lui. Quant à Maximilien, il est tellement assoiffé de sang qu'après 3 rounds de lutte, il doit réaliser un Test de **Cl**, puis un autre tous les 2 rounds jusqu'à ce qu'il échoue ; il ne se maîtrise alors plus et, dominé par son envie de sang, tente uniquement de mordre. Ce n'est que lorsqu'il aura vidé (tué) une victime qu'il pourra à nouveau combattre de manière plus logique (avec des sorts, etc.).

S'il est réduit à 1 **B** ou moins, il adopte sa forme éthérée et traverse le sol au milieu du cercle, laissant Juliane affronter son destin. Il possède bien entendu d'autres cercueils qu'il peut rejoindre depuis le château. S'il s'en va, vous en ferez aisément une menace constante pour les PJ, car il reviendra régulièrement afin de venger la perte de Juliane. Le pourchasser et le détruire définitivement pourrait alors constituer une véritable aventure.

VICTOIRE : Le Vampire et son Suppôt portent sur eux leurs seules possessions de valeur (voir leurs profils pages 78 - 79). Les PJ voudront certainement accomplir la routine habituelle consistant à vider le cercueil de sa terre, puis le démolir, etc., mais ils doivent résoudre un problème urgent : comment sortir de la pièce ? Il leur est impossible de faire demi-tour, puisque la porte par laquelle ils sont entrés a disparu.

Si le rituel a été achevé, les survivants ne rencontrent pas cette difficulté. En jaillissant du sol, l'anneau de pierre a dégagé une ligne de lumière rouge et de sang coagulé. La surface du cercle de pierre peut être retirée comme la peau d'un grain de raisin, pour faire apparaître un conduit rouge sang. Sa profondeur est impossible à estimer car il s'enfonce dans une brume rouge. Les cordes semblent s'y



dévider sans fin, les pièces qu'on y lance ne produisent aucun tintement.

Ce boyau est la seule sortie. Un PJ qui saute dedans atterrit par terre en 64. Même s'ils estiment qu'ils prennent un risque insensé, c'est la seule solution pour les aventuriers, qui vont devoir y passer. Amusez-vous à regarder les joueurs dresser des plans ingénieux, déments ou simplement bizarres pour tenter d'échapper à l'inévitable.

Si le rituel a été interrompu, les personnages devront trouver le portail tout seuls. C'est d'une simplicité enfantine. Il leur suffit d'effacer le cercle magique, en frottant la craie sur quelques centimètres, ce qui le fait disparaître dans son entier, pour qu'une ligne rouge lumineuse révèle alors le contour du portail. La pierre peut être retirée comme précédemment ; elle semble caoutchouteuse et douce. Le cercle magique dissimulait la sortie, qu'il est très simple de faire réapparaître. Les PJ vont certainement se lancer dans des préparatifs compliqués ou très longs, comme prier pour obtenir une grâce, utiliser des sorts de *Dissipation de la Magie*, etc., le tout sans aucune nécessité.



Premier Etage et Grande Tour

La *Carte 12* vous présente le premier étage du château, la *Carte 13* les niveaux supérieurs de la Grande Tour.

53. Grenier et Horloge

On accède au grenier directement, aucune porte ne l'isolant de la salle principale (31).

Il est encombré par tout un bric-à-brac : vieilles chaises, tapis, tables, empilements de tableaux, cheval à bascule, jouets d'enfants, etc., tout cela marqué de sinistres déformations. Un boulier exhibe des calculs humains glissant sur des tendons de même origine ; la tête du cheval à bascule est à moitié squelettique ; au deuxième coup d'œil, on remarque des mutations subtiles sur les soldats de bois ; etc.

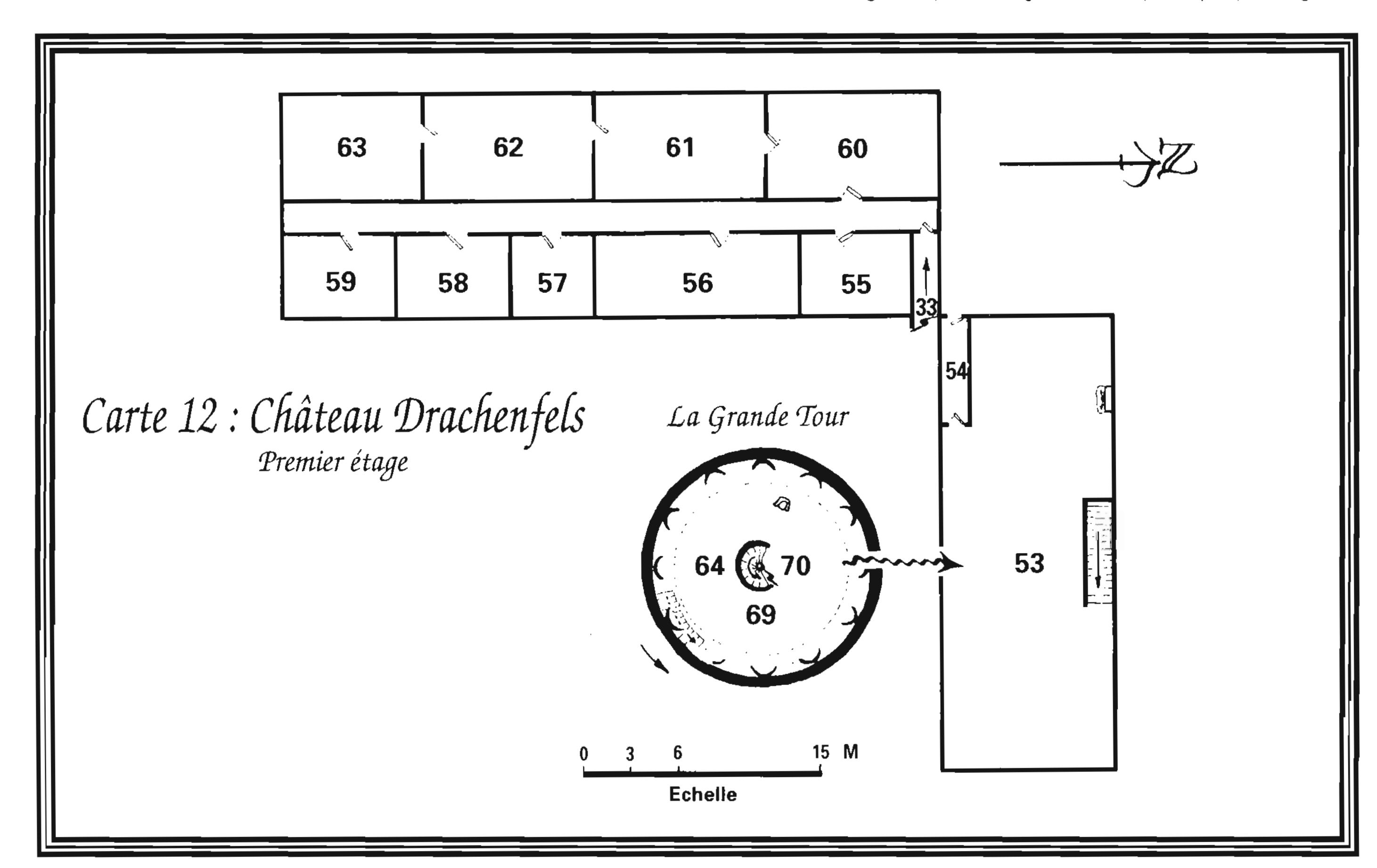
Seule l'horloge installée sur le mur nord est dangereuse. Juste en dessous, un anneau supportant des clés est pendu à un crochet ; elles ouvrent les zones 25, 26, 79 et 91. Comment les PJ pourraient-ils ne pas s'en approcher...

Ce n'est en apparence qu'une pendule à coucou, avec une seule aiguille. Alors que les personnages sont plongés dans la fouille du grenier, elle sonne bruyamment et son aiguille se met à tourner à toute allure. Ensuite, elle sonne tous les rounds une heure nouvelle, déterminée aléatoirement, ce qui entraîne divers effets magiques. Lancez 1D12 pour savoir combien de coups retentissent et référez-vous au chapitre *Profils*, pages 79 - 80 pour en connaître les conséquences. Le cri du coucou éveille d'autres réactions, indiquées ci-après.

La pendule peut en plus frapper avec ses chaînes, incroyablement élastiques, et générer des *Répliques* d'elle-même. Le coucou, lui, s'envole et attaque. Il est minuscule, mais son bec est redoutable et, quand il est blessé, il se transforme en une machine à tuer frénétique. Etudiez soigneusement les profils de la pendule et du coucou afin d'exploiter ces adversaires remarquables au maximum de leur potentiel.

Dès que les heures commencent à sonner, chaque PJ a 50% de chances par round d'être attaqué par un autre objet de la pièce : le cheval à bascule mord, les pieds des chaises frappent au tibia, les tiroirs des tables s'envolent et viennent donner un coup vicieux à l'estomac, les soldats de bois s'en prennent à une cheville, etc. Considérez que ces attaques secondaires ont une **CC** de 25 et une **F** de 3. Il est impossible de détruire tout ce qui peut ainsi intervenir ; la seule manière d'arrêter le massacre consiste à détruire l'horloge. Cela fait, les autres objets cessent instantanément leurs agressions.

Quand les PJ en auront fini avec la pendule, l'endroit aura sans doute été saccagé. Le plus désagréable est qu'il n'y a pas là grand-



chose d'intéressant ou de valeur — pas de trésor, pas de magie, pas de journal intime, pas d'antiquités coûteuses. Leur seule récompense seront les clés, sans lesquelles ils ne pourraient accéder aux zones vitales du château. N'oublions pas en outre la porte ouest, par laquelle ils pourront poursuivre leur exploration.

54. Passage Dimensionnel

C'est un passage dimensionnel variable (voir *Particularités du Château Drachenfels*, page 61). Notez que si les personnages sont accompagnés de Bardul, ils en sortent à l'extrémité ouest du couloir 33, (voir *Carte 12*).

55. Chambre de Bardul

Cette pièce est très austère, avec son petit lit de bois, ses quelques meubles simples et ses nombreuses pendules cassées. Un coffret fermé à clé, caché sous le lit, contient plusieurs sacs de pièces d'horlogerie, ainsi qu'une bourse renfermant 162 CO, une autre de sept turquoises (3 CO pièce), et deux perles noires (60 CO chaque) dans une pochette.

C'est la chambre de Bardul, un Nain bossu, PNJ essentiel décrit dans les chapitres *Particularités du Château Drachenfels*, page 56 et *Profils*, pages 80 - 81. Quand il verra les PJ, il est probable qu'il les invitera à y venir pour bavarder et partager son café de Lustrianie. Si la rencontre ne s'est pas encore produite, le plus simple est qu'elle survienne à cet endroit.

56. Fondrière

La porte est verrouillée et porte des *Scellés d'Obstruction*. Bardul déconseille formellement à quiconque de la franchir, annonçant que des magies terrifiantes sont en action de l'autre côté. Les murs et le battant ont subi un traitement magique pour empêcher qu'elles se répandent à l'extérieur ; on ne court donc aucun risque dans le couloir.

Si les aventuriers veulent vraiment visiter cette pièce, ils y découvrent un vortex tourbillonnant de fumée couleur chamois, accompagné d'une forte odeur de bile. Des hurlements et des gémissements hideux proviennent de ses profondeurs infinies. Quiconque pénètre dans la salle est instantanément aspiré au sein de cette matière chaotique et perdu à jamais dans le vortex. L'endroit n'a qu'une raison d'être : faire disparaître les personnages imprudents des campagnes de jeu.

57. Réserve

Bardul se sert de cet espace pour entreposer les objets incroyablement divers qu'il a accumulés au fil des ans, dans l'espoir qu'un jour, ils se révéleraient utiles. L'ensemble rappelle un peu un nid de pie. Il n'y a rien là de valeur particulière, mais les aventuriers pourraient y découvrir certaines choses qui leur rendront service. En voici quelques exemples, que vous enrichirez aisément :

- Une paire de lampes tempête.
- Des flacons de diverses formes contenant en tout 96 litres d'huile. Associés aux brûleurs de la salle d'alchimie (72), ils seront parfait pour faire chauffer l'eau des lessives (et des bains).
- Une boîte contenant des pots hermétiquement fermés de raisins secs, qui, chose incroyable, sont encore consommables (assez pour 30 repas, à condition qu'on les accompagne d'autres aliments, sous peine de graves problèmes digestifs !).
- 61 boîtes de 24 chandelles chacune.
- Une loupe (cassée) dans un joli coffret de bois garni de soie.
- Six outres d'eau marquées du cachet bretonnien : "Propriété de la Chambre de Commerce de Merceaux-Descloux".

... etc.

S'il vous faut une base pour déterminer ce qui se trouve là, les chances d'y découvrir ce qui est banal ou fréquent sont de 90%, ce qui est courant ou inhabituel 70%, et tout le reste 20%. Les PJ peuvent "mendier" ou acheter à Bardul le matériel dont ils ont besoin ; mais également le voler, ou forcer le Nain à le leur remettre. Cette dernière attitude n'est cependant pas très élégante et les empêchera de bénéficier de son amitié et de sa collaboration.

58. Cuisine et Toilettes

Bardul possède un petit fourneau dont la hotte rejoint un conduit à fumée ; il lui permet de faire du café (une mouture de Lustrianie, qu'il conserve dans des pots hermétiques) et de cuisiner ce qu'il trouve à manger. Un rat rôti à moitié dévoré posé dans un plat à four donne une indication sur ses goûts culinaires. Un pot de chambre est également posé près d'un évent adjacent. Le Nain déverse allègrement sa production personnelle dans l'ouverture, qui mène à la cuisine située en dessous.

59. Chambre du Scribe

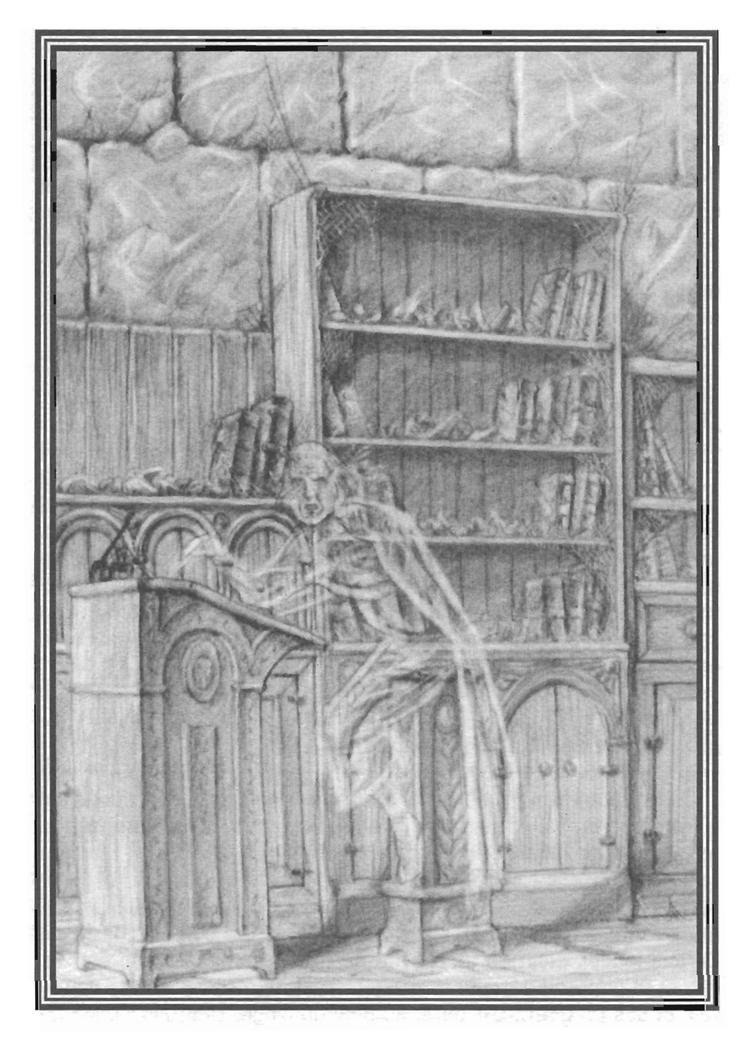
Cette pièce est équipée comme un atelier de scribe et occupée par le Fantôme du vieux Stanislav Goethe, un érudit mi-kislévite (par sa mère), mi-ostlandais.

Goethe est un vieil homme difficile et irascible, qui a un gros problème : il refuse de croire qu'il est décédé. Il est en bons termes avec Bardul, lequel, plein de tact, évite de faire référence à son état de défunt et préviendra les PJ à ce sujet. Il est mort sur sa chaise de travail, et ses os gisent par terre, au pied du siège. Une description du scribe, ce qu'il sait et les conseils nécessaires pour l'interpréter figurent dans les chapitres *Profils*, page 81 et *Particularités du Château Drachenfels*, pages 56 - 57.

Les aventuriers devront ici se montrer particulièrement psychologues. Stanislav est un vieillard hargneux persuadé de vivre en 2464 ; il a donc un demi-siècle de retard. Le Maître (Constant Drachenfels en personne) est parti pour quelque temps, et les PJ devront se prétendre des amis ou des messagers, etc., afin de se faire aider du vieux sage-Fantôme. Les joueurs devront travailler dur pour obtenir des résultats. S'ils arrivent à éviter que la frustration du vieux grincheux se transforme en violence, ils récolteront certaines informations très utiles.

Le bureau est dans un état de parfaite décrépitude. Les encres ont séché, les papiers sont friables, les piles de lettres s'effondrent et c'est la pagaille complète. Les personnages ne pourront procéder à une fouille qu'après avoir détruit Stanislav, qui protégera son lieu de travail jusqu'au bout. Le contenu n'en a de toute façon guère de valeur — le trésor de cette pièce, ce sont les connaissances amassées par le Fantôme.

La plupart des papiers concernent des transactions ordinaires, telles que des commandes de fournitures pour le château. Dans un espace secret dissimulé au fond du tiroir supérieur du bureau (Test d'**I** pour le découvrir quand on cherche quelque chose de ce genre), se trouve une feuille où sont notées des entrées codées correspondant à des fournisseurs de matériaux magiques, visiblement des gens sans scrupules. Un Test d'**Int** (*Cryptographie* +10) suffit pour en percer le code et obtenir des noms. Les adresses ne sont pas indiquées, mais une entrée du type : "Schwenninger de N., quatre enfants non baptisés", devrait permettre d'identifier l'homme à Nuln. Ces informations suffisent pour que les PJ puissent dénoncer les gens concernés aux autorités dans l'espoir d'obtenir une récompense (ou au risque de se retrouver en guerre avec un culte du Chaos), voire, s'ils sont moins scrupuleux, se livrer au chantage, que ce soit en échange d'argent ou



d'un entraînement magique. La plupart des renseignements sont toutefois dépassés, mais les familles des personnes incriminées pourraient toujours exercer de l'influence, être riches et/ou engagées dans des cultes interdits, des activités nécromantiques, etc. Tout ceci serait bien sûr très intéressant et potentiellement rentable, mais si vous êtes pervers, certaines informations pourraient s'avérer fausses...

Enfin, la caisse du scribe se trouve dans le tiroir du bas et contient 2 CO, 71/145.

60-63. Terrains du Chaos

Ces pièces sont bien plus grandes que leurs dimensions extérieures ne le laissent penser. Il n'est pas facile de les mesurer exactement car elles sont aussi inconsistantes que les autres terrains chaotiques (lorsque leur taille et l'échelle sont importantes, elles sont indiquées dans la description correspondante). Elles sont représentées séparément parce que Drachenfels était capable de les visiter dans l'ordre qui lui convenait et que les PJ parviendront peut-être à éviter l'une ou l'autre pour passer directement à la suivante.

Drachenfels y jetait des prisonniers afin de se repaître de leur lutte et leur agonie depuis la Chambre des Portails (64), parfois en compagnie d'un invité. Pour les aventuriers, ces salles sont dénuées d'intérêt mais recèlent de multiples dangers, qu'ils feraient mieux d'éviter, à moins que vous n'utilisiez un des thèmes d'aventure qui les obligent à s'y rendre pour chercher quelque chose (voir *Aventures Dans le Château Drachenfels*, page 65).

60. Plaine Osseuse

Cette pièce paraît vide et inoffensive, mais dès qu'un PJ en franchit le seuil, à l'est, tout le groupe est attiré dans la Plaine Osseuse.

Le terrain est composé d'une quantité infinie d'ossements, portions de squelettes d'humanoïdes et de bêtes, crânes éparpillés, etc. Tous les personnages souffrent d'une pénalité de -1 en **M** et de -10 en **I** tant qu'ils barbotent dans cette couche d'os leur arrivant au mollet. S'ils adoptent une allure rapide, ils ne peuvent aller à plus de la moitié de leur vitesse de course normale.

Une arche bleu-vert, avec des touches de rose, scintille au loin, et au-delà, tout est flou et indistinct. Le seul moyen de se sortir de ce cauchemar, c'est de se frayer un chemin jusqu'à cette arche.

Lorsque les PJ arrivent à 48 m de leur but, un obstacle terrifiant se dresse devant eux. Des os s'envolent et, par magie, se rassemblent pour former le squelette énorme d'une sorte de dinosaure. Le symbole de Khorne apparaît clairement sur le crâne gigantesque. Le Dinosaure Squelette attaque immédiatement.

Les visiteurs ont intérêt à régler ce problème rapidement. Six rounds après ce premier incident, deux Annonces de Sang surgissent à 12 m de l'arche (entre elle et les PJ, s'ils ne l'ont pas encore atteinte) et attaquent ceux qui sont encore là. Trois rounds plus tard, et ensuite tous les quatre rounds, deux autres Annonces de Sang les rejoignent. Comme elles ne poursuivront pas les fugitifs à travers l'arche, il est recommandé de procéder à une sortie organisée mais rapide !

61. Champ de Caresses

Dès qu'un personnage franchit l'arche en 60, il se retrouve dans une prairie d'herbe épaisse et luxuriante de couleur chair. Cette "herbe" est en fait composée de myriades de doigts fins et frémissants qui caressent et chatouillent les marcheurs. L'effet, en partie magique, n'est pas stoppé par les armures, mais des enchantements spécifiques contre le Chaos peuvent le contrer. Le contact, tendre et agréable, est très distrayant et impose les pénalités suivantes : -5 en **CI**, **FM**, **CC** et **CT**, -1 en **M**.

Parfois, une masse de mains ondulantes surgit de la surface, prête à tout agripper. Lancez 1D6 par PJ et par tour, et à l'apparition des Démonettes : sur un résultat de 1 ou 6, des mains se dressent juste à côté du PJ concerné, qui doit alors réussir un Test d'**I** (*Lutte* +10, *Evasion* +10) pour ne pas être fermement attrapé. S'il se retrouve captif, il ne peut plus ni se déplacer ni combattre et représente une cible *inerte*. Ses compagnons peuvent tenter de faucher les mains (**E** 2, **B** 12) afin de le libérer. Elles ne se déplacent pas et sont également des cibles *inertes*.

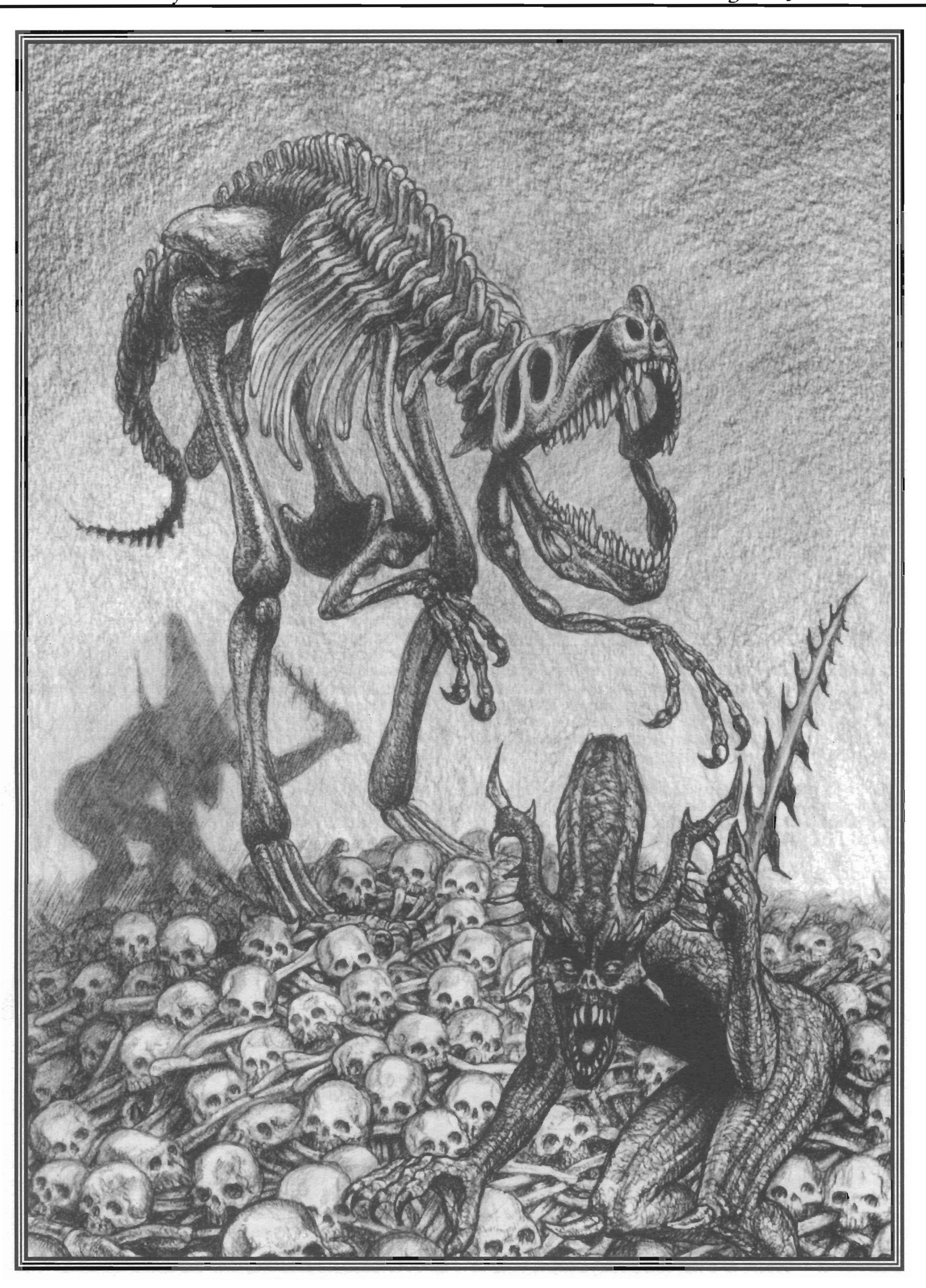
Les PJ aperçoivent au loin une arche jaune et verte, aux couleurs instables et à l'aspect déplaisant. L'arche elle-même paraît être composée d'intestins géants.. Comme c'est la seule sortie, les aventuriers doivent se diriger vers elle, même s'ils ne sont pas sûrs que la brume qu'ils aperçoivent de l'autre côté offre le moindre espoir de liberté.

Lorsqu'ils en sont à 48 m, trois Démonettes apparaissent et les attaquent. Elles disposent de plusieurs attributs du Chaos — *Bras Multiples* et *Membres Elastiques* — qui en font des adversaires redoutables et portent le symbole de Slaanesh sur le front. Six rounds plus tard, deux autres se matérialisent à 12 m de l'arche, et ensuite encore deux de plus tous les trois rounds. Les personnages doivent se dépêcher de rejoindre l'arche s'ils ont envie de survivre.

62. Marais aux Miasmes

Dès qu'un PJ traverse l'arche jaune et verte en 61, il plonge dans un immense marécage stagnant. Par endroits, le terrain détrempé est percé d'arbres noirs pourris ; le tout est assez semblable aux restes calcinés d'une mangrove. Si les arrivants examinent les chicots de près, le symbole de Nurgle leur apparaît, gravé dans chacun d'eux.

L'eau noire nauséabonde est couverte d'une pellicule de mousse verte épaisse, sur laquelle rampe des punaises, des mille-pattes, de





grosses mouches et pire encore. Çà et là, des rats morts flottent à la surface, en compagnie d'autres cadavres. Des nuées de mouches et de moustiques survolent le tout. Les PJ subissent une pénalité de -2 en **M** (le score ne peut descendre en dessous de 1). Au loin, une arche rose et bleue, qui change en permanence de couleur et de forme, représente une nouvelle fois la seule issue possible.

Il n'y a ici aucun monstre car le danger vient tout simplement de l'environnement. Il faut dix minutes pour atteindre l'arche en pataugeant dans la vase et la mousse. Effectuez un Test secret d'**I** pour chaque PJ (Nain -10, Halfeling -30). Un échec indique que le personnage concerné, à un certain moment, perd l'équilibre et plonge dans l'eau fétide du marais. Il se relève sans difficulté, mais doit réussir un Test d'**E** pour ne pas contracter la peste noire. Si les aventuriers ont la bonne idée de hisser leurs camarades halfelings sur leurs épaules, distribuez quelques PE supplémentaires. Les Nains sont malheureusement trop lourds pour être ainsi pris en charge.

Barboter jusqu'à la taille dans cette substance est vraiment écœurant ; les vêtements ne seront débarrassés de la puanteur ambiante qu'après un sérieux lavage. Tant qu'un PJ donné n'aura pas soigneusement nettoyé sa tenue (armure comprise) et sa personne, il subira une pénalité de -5 en **I** et en **Cl** due à cette source de distraction, et une autre de -5 pour tous ses tests d'**E**.

63. Forêt Ethérée

Lorsque les aventuriers franchissent l'arche en perpétuelle transformation, ils arrivent sur un chemin étroit, qui s'enfonce derrière eux dans une forêt d'arbres étranges, blancs, gris, argentés, translucides ou semi-éthérés. Dans leurs branches et leurs troncs flottent des visages déformés trahissant une incroyable souffrance. Un vent froid et piquant souffle dans les ramures, son sifflement chargé des hurlements des âmes tourmentées. Chaque PJ doit effectuer un Test de **Cl** (normalement modifié par les protections contre la *peur*) ou subir une pénalité de -10 en **CC**, **CT**, **Cl** et **FM**. A l'horizon se dresse une colline verte, les premiers rayons du soleil perçant derrière elle. C'est là que doivent se rendre les arrivants, mais dès qu'ils se mettent en marche, les arbres gris commencent à se déployer et à remonter vers l'éminence. Les PJ doivent en atteindre le sommet avant qu'il ne soit recouvert par le bois en expansion.

Au pied de la colline, juste devant l'envahissante forêt, et à l'instant où ils arrivent à son niveau, le Champion Ethéré de Tzeentch apparaît (voir *Profils*, pages 81 - 82). Il déclare d'une voix rauque : *« Je veux une âme. Donnez-moi une âme à broyer ! »* et serre son poing ganté de métal en un geste sans équivoque. Les aventuriers ont le choix entre trois solutions :

- Ils lui accordent une âme, ce qui le satisfait et permet aux survivants de filer automatiquement tandis qu'il s'occupe ailleurs. Celui dont l'âme a été prise devient une enveloppe inerte ; il est prisonnier à jamais de ce lieu. Improvisez s'il le faut des détails sur la façon dont son âme est détruite, mais on peut supposer que les personnages ne vont pas accepter de sacrifier ainsi un des leurs.
- Les PJ se mettent à courir (nous entendons par là qu'ils filent aussi vite que possible, et non pas à la vitesse standard !). Le Champion dispose alors de plusieurs rounds d'attaques libres car la pente ne peut être gravie qu'à la moitié de la vitesse de course normale, et la distance jusqu'au sommet est de 128 mètres. Ces "attaques libres" sont toutes dirigées contre le fuyard le plus lent, qui n'a guère de chances d'en réchapper. Toutefois, si ses compagnons font volte-face après avoir (presque) atteint leur but, ils peuvent le soutenir par leurs sorts et l'aider à se tirer de ce mauvais pas.
- Ils peuvent également s'arrêter pour combattre. C'est certainement la meilleure solution, mais le Champion est un adversaire dangereux et le temps est contre eux. Trois rounds après le début de l'affrontement, la forêt les rattrape et commence à gravir la pente au rythme de 16 mètres par rounds. Les plus lents devront peut-être rompre la lutte et laisser les autres achever l'ennemi s'ils veulent survivre !

Ceux que la forêt bat dans cette course effrénée sont absorbés par les arbres et rejoignent à jamais les âmes damnées prisonnières des troncs translucides. Les autres voient l'éclat brillant du soleil, goûtent le parfum d'une journée d'été riche en fleurs sauvages, une saveur de vin doux et de nectar — et se retrouvent dans un couloir, adossés à un mur (en face de la chambre du scribe, 59).

64. Salle des Portails

Il n'y a qu'une seule manière d'entrer ici : en franchissant le portail en 52. Le mur de cette immense salle circulaire est incrusté d'arches, et le centre de la pièce est occupé par un escalier en colimaçon descendant directement dans les souterrains (69). Une galerie, à laquelle on accède par un escalier situé au sud, longe le mur au-dessus des arches (à environ 4,80 m du sol), une porte s'y ouvrant au nord. Dans l'arche qui se trouve exactement au nord, on voit une porte en bois. Elle donne accès à un petit passage dimensionnel fixe amenant en 53.

Le seul meuble des lieux est une énorme chaise en bois, en forme de trône, garnie de coussins confortables. Elle a le pouvoir de se déplacer magiquement dans la pièce sur l'ordre de son occupant qui a alors tout loisir de regarder dans l'arche voulue.

Une Démonette d'apparence très humaine, fort attirante (bien que son profil soit normal), que Drachenfels a capturée il y a bien longtemps pour en faire sa concubine, est enchaînée au siège. Incapable de s'échapper, elle est furieuse d'avoir subi cette longue captivité. Sa chaîne magique de 5,40 m de long lui permet d'atteindre l'escalier central et l'essentiel de la moitié de pièce où se trouve le fauteuil. A l'arrivée des PJ, il est à l'endroit indiqué sur la *Carte 12*.

Lancez 1D6 pour chaque PJ afin de déterminer où et comment il atterrit :

1. Dans la moitié ouest de la salle, à demi assommé, incapable de se déplacer, d'attaquer ou d'incanter pour 1D4 rounds, mais pouvant parer avec une pénalité de -20.

2. Comme ci-dessus, mais l'étourdissement ne dure qu'un round.

3. Sur les fesses dans la moitié ouest ; pénalité de -10 en **CC**, **CT** et **I** au premier round.

4. Debout dans la moitié ouest ; pas de pénalités.

5,6. Debout dans la moitié est.

La Démonette attaque immédiatement le PJ le plus proche. Quand ils surgissent dans la pièce, tous doivent effectuer un Test d'**I** ou être *surpris*, accordant ainsi à la prisonnière un round d'attaques libres. Elle ne peut être raisonnée car elle n'a qu'une envie : tuer. Certains pourraient ne pas remarquer immédiatement sa véritable nature.

Les PJ devraient finir par avoir le champ libre pour explorer les lieux. Les arches sont particulièrement intéressantes. Quatre montrent les paysages des zones 60-63 et permettent de se rendre dans le terrain choisi (ce sont hélas des issues à sens unique). D'autres recèlent de petites fenêtres, par lesquelles on voit les pièces 80, 81a-e et 82a-i, si bien que Drachenfels pouvait observer les atrocités qui y étaient commises. Les autres dévoilent des régions de Cathay, d'Arabie, de Nippon, Lustrianie, Norsca et du Nouveau Monde, ou des terres plus sinistres, telles que les Domaines du Chaos, le château d'un redoutable nécromant vampirique, un cimetière où se déroule un festin de Goules, etc.

Voici de quoi développer les possibilités d'aventures dans le château. Vous pouvez faire de ces arches des portails (mais pas nécessairement de toutes !) permettant de rejoindre certaines des contrées qu'ils montrent. Si vous ne voulez pas vous compliquer la vie, ce ne sont en revanche que des écrans qui n'autorisent aucun déplacement.



65. Chuchoteurs

On accède à cette salle immense par un petit escalier en colimaçon qui s'élève peu après la porte de la galerie située en 64. La scène révélée est étrange car elle est en partie illusoire (la réussite d'un Test d'**Int** permet de s'en rendre compte, mais non de percer l'illusion). Les fenêtres ne sont pas réelles, non plus que les rideaux qui tombent du plafond jusqu'au sol, ondoyant vers l'intérieur, comme poussés par une brise douce et chaude. L'apparence du plancher de bois est déroutante : son grain et ses motifs annulaires sont tels qu'on dirait de l'huile qui aurait coulé puis séché. Le mobilier est très luxueux et accueillant. La seule issue consiste en un autre escalier en colimaçon installé dans la partie sud.

Deux petites silhouettes ratatinées, assises au centre de la pièce, jouent aux échecs avec d'étonnantes figurines de bois. Les pièces changent sans cesse de forme et de couleur, de façon imprévisible, comme si Tzeentch lui-même les influençait (ce jeu perdra cette propriété s'il quitte le château). Les deux joueurs sont des créations magiques, des Homoncules (voir le *Bestiaire*, pages 90 - 91). Ils regardent les aventuriers avec curiosité, tout en continuant leur partie. Une attaque les poussera à se défendre, et ils prennent la parole si quelqu'un leur parle ou se dirige vers l'escalier opposé. Ils s'expriment avec courtoisie, mais d'une manière bizarre, mécanique, sans aucune intonation. Voici quelques exemples de questions - réponses. Comme vous le remarquerez, ces êtres ne savent pas grand-chose et sont incapables d'intuition ou d'imagination.

Qui êtes-vous ?
Nous sommes les servants de l'Oracle.

L'Oracle ? Qui est l'Oracle ?
Celui qui vit là-haut.

Pouvons-nous voir l'Oracle ?
S'il vous a invités.

Comment obtenir une invitation ?
Si l'Oracle vous a invités, vous pouvez le voir.

Pouvons-nous le voir sans invitation ?
Nous ne pouvons pas vous laisser passer.

[Soupir] Que savez-vous sur le reste du château ?
L'Oracle vit là-haut.

Qui vit en dessous ?
Nous vivons en dessous de l'Oracle.

Et à part vous et l'Oracle ?
Nous ne savons pas.

Bien, la discussion a été agréable, mais maintenant nous voudrions voir l'Oracle.
S'il vous a invités.

Oh, oui, il nous a invités. Nous sommes amis depuis des années. Il ne vous a pas dit que nous venions ?
Nous devons voir votre invitation.

Ah. Un instant — oh, la barbe, j'ai dû l'oublier chez moi. Je crois qu'il va falloir que vous nous croyiez sur parole.
Nous ne pouvons vous laisser passer.

Les Homoncules n'autorisent personne à voir l'Oracle sans invitation. Les PJ doivent garder l'esprit clair s'ils veulent franchir le barrage de ces deux casse-pieds. Le mieux est d'y aller au bluff, en prétendant avoir oublié la fameuse invitation, de se retirer à l'étage inférieur, d'en fabriquer une et de l'orner d'un sceau de cire impressionnant ; il n'y a plus ensuite qu'à remettre le parchemin aux Homoncules. Ces créatures, d'intelligence faible, se laisseront berner par tout subterfuge de ce genre si elles échouent à un Test d'**Int** (modifié en fonction de la

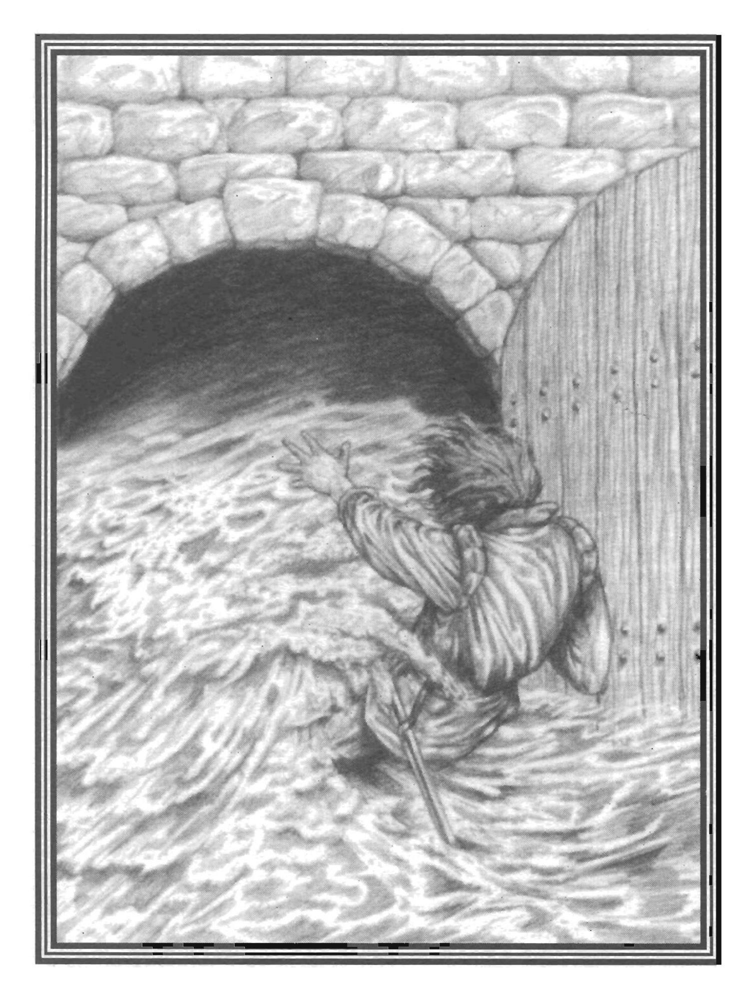
qualité des mensonges des aventuriers). Elles ne sont cependant pas stupides au point d'accepter un document réalisé sous leurs yeux. Enfin, elles attaqueront si les PJ tentent d'aller voir l'Oracle sans leur montrer une forme quelconque d'invitation.

66. Oracle

Assis seul dans une salle où règne une obscurité quasi totale, l'Oracle offre un spectacle angoissant. La pièce est presqu'entièrement noire et bleu nuit, et son trône est entouré d'épais fils gluants formant un cercle de 8 m de diamètre et assez semblables à une toile d'araignée. Des cartes astrologiques, deux boules de cristal posées sur d'étranges socles griffus, des débris de parchemins et autres objets similaires sont éparpillés par terre, sur les deux tables et sur des supports divers.

L'Oracle est à la fois effrayant et répugnant. Il a l'aspect d'un homme d'un âge incroyable. Sa peau translucide révèle les artères, les veines et les os qu'elle recouvre ; les contours de ses organes internes sont eux aussi apparents. Son corps, revêtu d'une antique robe bleu-noir, sécrète en permanence un épais mucus transparent. Sa tête fait penser à la mort, avec ses yeux depuis longtemps enfoncés dans leurs orbites, et les quelques rares chicots pourris qui partagent sa bouche fétide avec une langue noircie, à l'extrémité légèrement fourchue. Son crâne chauve et irrégulier est — heureusement — en grande partie caché par la capuche noire de sa robe.

L'Oracle interpelle immédiatement ceux qui pénètrent dans sa demeure, pour leur demander d'une voix voilée venue d'outre-tombe ce qu'ils désirent. Si les PJ l'interrogent sur lui-même, il ne donne qu'un minimum de détails : il est un prophète de l'avenir, un serviteur du Maître (Drachenfels) et il se tient ici depuis — il ne peut se rappeler depuis combien de temps. C'est là tout ce qu'il révèle ; des questions supplémentaires à ce sujet l'irritent et il refuse d'y répondre.



Si on s'enquiert de Drachenfels, ses déclarations dépendent de l'aventure en cours. Normalement, il indique simplement que "le Maître dort" ; mais si, dans votre scénario, Drachenfels revient à la vie et n'a pas encore été tué, les yeux de la créature luisent quand elle précise que "le Maître est de plus en plus fort et viendra me voir bientôt", en serrant ses mains dans l'anticipation d'un plaisir abominable.

Les sujets abordés peuvent être bien différents, mais le curieux doit réussir un Test de **Soc** pour chaque question posée. Un échec signifie que l'Oracle l'ignore et refuse désormais de lui répondre. Les demandes stupides ou frivoles restent d'office sans réponse ; l'Oracle méprise celui qui les a fait, quel que soit le résultat de son test.

Ses déclarations devraient contenir une part de vérité. L'une d'elles peut ainsi être liée à une rencontre future, qui se produira dans le château ou même plus tard, lorsque les PJ rejoindront leur base. Vous pouvez également délivrer une prédiction inquiétante ("Attention au vieux Tiléen boiteux — sa lame empoisonnée vous est destinée."), à laquelle vous donnerez tout son sens quand bon vous semblera.

Si les aventuriers sont d'un tempérament bavard, l'Oracle pourrait évoquer affectueusement les conseils qu'il a donnés à Drachenfels au fil des ans. Par exemple : « *Je voyais dans les étoiles que le Festin attirerait les crédules, aussi ai-je dit à mon maître de se préparer à une grande vengeance* », avant de leur raconter l'histoire du Festin Empoisonné. Ou bien embellissez le récit de la Pavane des Lépreux. Tous deux sont présentés page 5.

Toute chose ayant une fin, les PJ vont vouloir reprendre leur exploration des niveaux supérieurs et se diriger vers le deuxième escalier. L'Oracle est pris d'une soudaine anxiété et leur demande quelles sont leurs intentions. Ils doivent soit bluffer soit combattre pour passer.

Ils trompent leur interlocuteur s'ils ont une histoire plausible prête immédiatement. Par exemple, si un enchanteur déclare : « *Je suis venu étudier la magie du sommet de la tour, mon propre maître souhaitant renforcer les défenses de son château d'une manière similaire. Il a correspondu avec le Grand Enchanteur il y a des années de cela — vous n'êtes pas au courant ?* » Même ainsi, celui qui parle doit réussir un Test de **Soc** (avec un modificateur pouvant atteindre +/- 30 selon son histoire, et ceux dus aux compétences appropriées), sinon l'Oracle devient hostile et attaque.

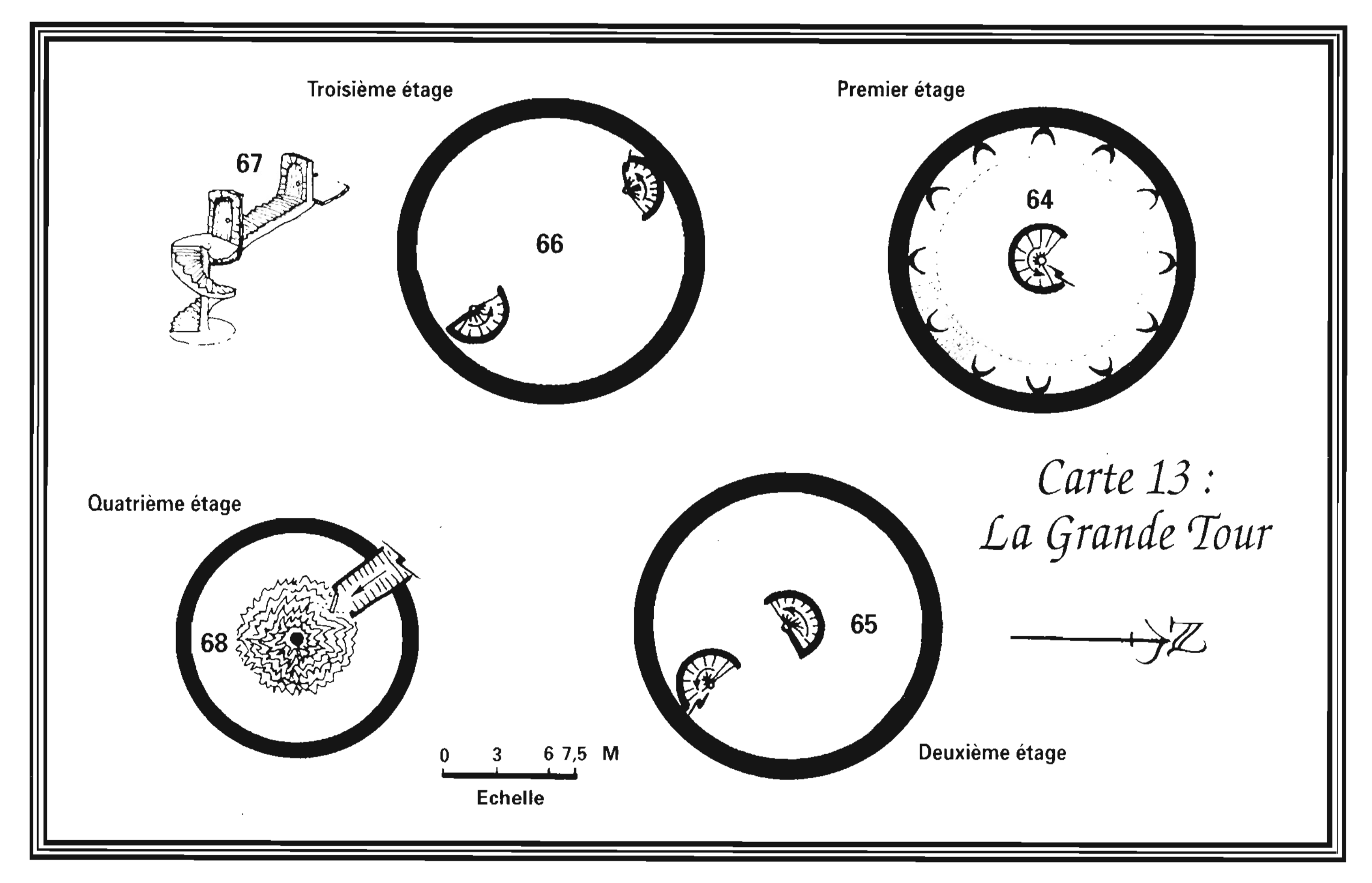
Etudiez soigneusement son profil (page 82) avant de vous lancer dans le combat, afin de vous familiariser avec ses capacités et ses tactiques. Il est loin d'être aussi fragile qu'il le paraît et les Homoncules surgiront pour lutter à ses côtés, du moins s'ils n'ont pas déjà été éliminés.

67. Escalier Piégé

Après avoir gravi l'escalier en colimaçon, les PJ atteignent un palier (*Carte 13*). Cette zone ne fait pas réellement partie de la tour. Bien qu'ils permettent d'accéder au dernier étage, le palier et les marches qui suivent constituent un portail situé dans une autre dimension. Derrière la porte de bois, des degrés d'un bois rare et sombre s'élèvent entre deux murs lambrissés, la seule rampe étant à main droite.

Cet étroit escalier (1,20 m) doit être emprunté en file indienne. Une autre porte l'interrompt 6 mètres plus loin, du moins en apparence. Si tout le groupe franchit la première, celle-ci se referme derrière lui. Les méthodes classiques ne permettent pas de la rouvrir, et elle n'est sensible qu'aux armes magiques et aux sortilèges (**R** 6, **D** 24, à cause d'enchantements puissants). Si quelqu'un a pensé à la bloquer en position ouverte, cela sauvera peut-être une vie ou deux par la suite.

Dès que les PJ atteignent le milieu de l'escalier, des dents jaillissent sur la rampe, qui tente de les mordre en se tortillant comme un



serpent. Puis les marches se rétractent, ce qui transforme le sol en une pente raide sur laquelle tout le monde dérape. Un PJ qui réussit un Test sous la moitié de son **I** arrive tout juste à garder son équilibre ; commencez par le premier de la file et progressez jusqu'au dernier. En cas d'échec, le PJ concerné tombe sur celui qui le suit, lequel se voit infliger une pénalité de -20 à son propre jet. La glissade le long de la pente fait perdre à une partie du corps déterminée aléatoirement 1D2 points de *Blessure*, modifiés par l'armure.

Alors que les aventuriers gisent en tas, un horrible bruit de bouillonnement retentit derrière la porte supérieure. Ils disposent maintenant de 4 rounds pour réagir — tandis que la rampe continue de mordre tant et plus.

Ils peuvent essayer de détruire la première porte ; vu le manque de place, les armes perdent une partie de leur efficacité (dommages réduits de moitié, armes à deux mains inutilisables, sauf pour donner des coups de pommeau), et deux personnes maximum peuvent asséner un coup efficace par round.

Ils pourraient aussi s'évertuer à remonter la pente, l'idéal étant alors de disposer d'un sort de *Vol* ; sinon, un Test d'**I** (*Escalade* +10) permet de parcourir 1D6+2 x 0,3 m par round (1D6 pour les Nains, 1D4 pour les Halfelings). En cas d'échec, la progression est nulle, et une marge d'échec de 30 ou plus renvoie le personnage en bas. Ceux qui le suivent doivent d'ailleurs réaliser un nouveau Test d'**I** à -20 pour ne pas être emportés sur son passage.

Il est également possible d'attaquer la porte du haut (**R** 4, **D** 8), surtout par la magie (*Démolition*, par exemple). C'est une très mauvaise idée, car elle ne fait qu'accélérer le déclenchement du piège déjà amorcé.

Après quatre rounds, sans que rien puisse l'en empêcher, le battant du haut s'ouvre brutalement. Vérifiez que vous savez précisément à quel niveau se trouve chacun à ce moment-là.

Un torrent de mucus jaune-vert taché de sang s'abat dans "l'escalier", dont il remplit largement la moitié inférieure. Tous les PJ doivent effectuer un Test d'**I** (avec un bonus de +10 s'ils ont spécifié qu'ils se préparaient au choc) ou être entraînés au fond. Déterminez ensuite où aboutissent les différents membres du groupe. Cette vague immonde a un petit effet positif : elle arrête les attaques de la rampe, au moins dans la partie "submergée". Si la porte inférieure a été maintenue ouverte, le mucus se déverse dans un néant magique par dessus le palier. Sinon, les aventuriers vont passer un sale quart d'heure.

Celui qui est parvenu à se maintenir à 2,40 m du battant inférieur garde la tête hors de cette humeur et respire. Il peut également gravir lentement la pente, au rythme de 30 cm par round. Pour aller plus vite, il doit réaliser un Test d'**I** par round, dont la réussite lui permet de progresser de 1D4 x 0,3 m. Sinon, il recule de 1D6+1 x 0,3 m.

Les autres, qui sont donc à moins de 2,40 m (2,10 pour les Nains, 1,80 pour les Halfelings) sont submergés. Chaque round, ils doivent réussir un Test d'**E** pour retenir leur respiration. Ils absorbent autrement une dose de la substance immonde dans laquelle ils baignent. Les conséquences en sont indiquées par la suite. Les règles de déplacement sont les mêmes que précédemment — 30 cm, ou 1D4 x 0,3 m avec la réussite d'un Test d'**I** (à -10), par round.

Avaler le Mucus

Cette masse répugnante est porteuse de maladie. Une dose avalée oblige le personnage concerné à réussir un Test d'**E** (*Immunité contre les Maladies* +10) ou contracter la phtisie galopante (voir *Maladie*, page 95). A la deuxième dose, le Test est renouvelé avec une pénalité de -10. Si le mucus est absorbé une troisième fois, l'aventurier est automatiquement contaminé.

Il est également possible de se noyer dans cette masse infecte. Consultez les règles normales de noyade de **WJRF**.

Enfin, et comme si le reste ne suffisait pas, être recouvert de cette humeur contagieuse provoque les mêmes effets qu'un bain dans le Marais aux Miasmes (63) — sans que cela soit cumulatif.

68. Sommet de la Grande Tour

Cet endroit est bizarre d'aspect. De la plus grande partie des murs jaillissent des excroissances de pierre noire formant comme une cage thoracique, issue d'une sorte de colonne vertébrale qui se développe à partir du nord de la pièce et forme une arche dirigée vers le centre du plafond. Cette pierre noire est entourée d'une espèce de plumage étrange, qui fait penser à des agglomérats de limaille de fer attirée par un aimant.

D'épaisses veines noires, qui partent du plafond, s'arrêtent au-dessus du sol à 2,40 - 3 mètres. Au centre, un cristal noir grossier est suspendu à une corde de 1,50 m de long (il se trouve donc à 6 m de hauteur). Si les PJ ont découvert le Quartz de Noirceur de la zone 5g, ils reconnaissent un objet similaire, qui peut donc être détruit de la même manière (voir *Magies Nouvelles,* page 94), avec les mêmes effets. Ce n'est cependant pas la principale source magique de la tour. Les visiteurs ne peuvent se fier au *Sens* ni à la *Conscience de la Magie* pour s'en apercevoir car elle irradie de partout.

En fait, la magie est concentrée dans la girouette située au sommet de la Grande Tour. Un sort de *Détection de la Magie* suffit pour noter que l'émanation la plus puissante se trouve au dessus du plafond. La manière de s'y rendre et de s'en occuper est expliquée plus loin. Il est peu probable que les PJ puissent entreprendre la moindre action sans quitter d'abord ce bâtiment.

S'ils ont anéanti le Quartz de Noirceur, l'Oracle (s'il est encore en vie) ne les attaquera pas à leur retour en 66 (le mucus de l'escalier 67 aura disparu par enchantement et le passage sera dégagé). S'ils le transportent, il se contentera de marmonner quelques avertissements et de vagues menaces. Mais s'ils ont pris ou détruit le diable-girouette (ou s'ils sont les premiers à attaquer), le prophète les affrontera.

Atteindre la Girouette

Deux techniques permettent de la rejoindre : l'une est physique, l'autre magique.

Sur le plan matériel, la compétence *Escalade* et/ou l'équipement adéquat permet de grimper le long du mur extérieur. Les PJ doivent emprunter l'escalier 69 pour rejoindre le couloir 24 et, de là, l'extérieur. La girouette est perchée au sommet de la Grande Tour, à quelques 34 mètres au-dessus du sol.

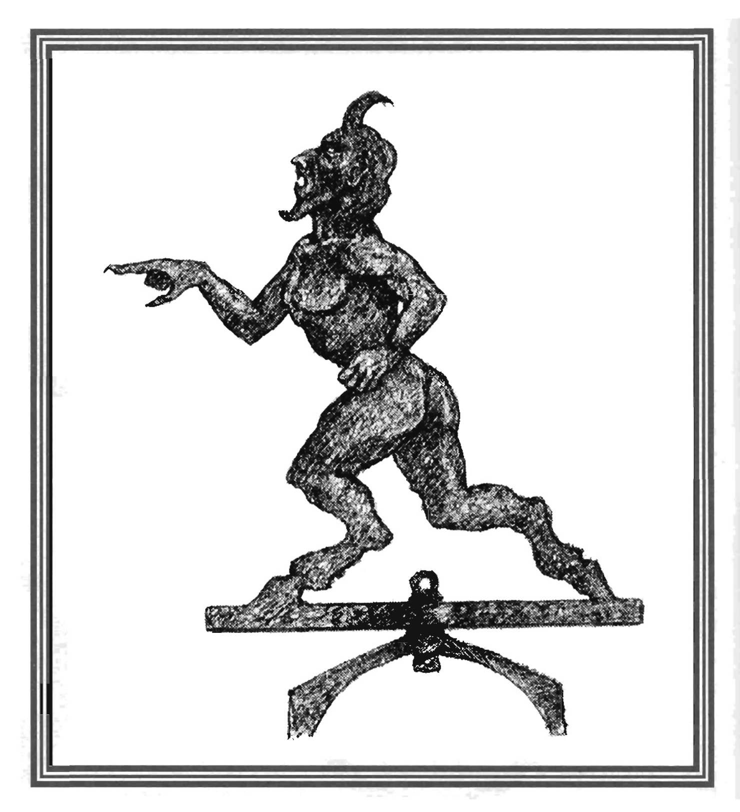
Au niveau magique, les deux possibilités les plus évidentes sont le *Vol* et l'*Ethéralité*, quoique d'autres solutions inventives soient envisageables.

Dans les deux cas, montrez le *Document 6* au joueur quand son personnage voit de près la girouette de bronze. Pour la retirer, il suffit de la dévisser de l'assemblage métallique lui servant de support, ce qui prend deux rounds. Toutefois, dès qu'elle est séparée du reste, plusieurs phénomènes s'enchaînent très rapidement.

D'abord, des nuages sombres se rassemblent dans le ciel, qu'illuminent de nombreux éclairs. A chaque tour, jusqu'à ce qu'il se soit mis à l'abri, le porteur de l'objet est la cible d'un *Eclair* (comme le sort de Magie de Bataille de niveau 2). A terre, un Test sous la moitié de son **I** lui suffit pour y échapper. Pendant la descente le long de la paroi, cependant, le test se fait sous le dixième de son **I**. De plus, il doit alors réussir un Test d'**I** ou lâcher prise et faire une chute sans doute fatale (appliquez les règles sur les dommages dus aux chute de **WJRF**, page 75).

Sévère ? Pas vraiment. Toute personne ayant un peu de bon sens devrait réaliser qu'être prise dans un orage alors qu'elle porte un objet métallique est dangereux, et donc lancer sa charge à ses compagnons au sol, passer sur le plan éthéré, ou entreprendre toute autre action favorable à sa sécurité.

Tandis que l'orage va croissant, la pierre du château se fissure sur deux mètres à partir du point de fixation de la girouette (c'est le seul



effet apparent sur la forteresse). Cela montre physiquement l'affaiblissement des protections de la demeure. Le chapitre *Particularités du Château Drachenfels (pages 55 - 56)* vous donne tous les détails et les règles concernant ce point.

Troisièmement, dès que la girouette a été décrochée, son métal tiédit et se met à bourdonner faiblement. Le bruit s'intensifie au cours des trois tours suivants, et rien ne peut l'en empêcher. Le Diable prisonnier de l'objet, en train de se libérer, est à l'origine de ce phénomène irréversible ; à la fin des trois tours, le réceptacle explose et son captif retrouve la liberté. Celui qui tenait la girouette à ce moment-là perd automatiquement 4 points de *Blessure* (3 s'il portait une armure métallique sur tous les membres, ou un plastron) et ceux qui étaient à moins de 2 m de lui en perdent 1, des fragments de métal partant dans tous les sens, qu'ils portent une armure métallique ou non.

Affronter le Diable

Le profil du Diable est donné dans le chapitre *Bestiaire*, page 90. C'est une entité élémentale du Mal, issue du vortex, que des sorciers mauvais puissants sont capables d'enchaîner et de commander par magie. Le problème des PJ n'est cependant pas de savoir comment s'en faire obéir, mais bien d'échapper à sa fureur lorsqu'il est délivré de plusieurs siècles de soumission involontaire.

La solution est très simple. Il suffit qu'ils soient tous hors de vue au moment où le Diable apparaît, au bout des trois tours (ils n'ont qu'à abandonner la girouette bourdonnante dans une cour et se retirer dans un bâtiment) ; il s'envolera alors immédiatement. En revanche, s'il voit la moindre créature vivante, il se précipitera pour attaquer.

69. Escalier des Souterrains

Cet escalier en colimaçon s'enfonce apparemment sur une trentaine de mètres. Notez qu'il devrait aboutir directement dans la Salle du Trône (29) mais que ce n'est pas le cas. C'est un passage magique qui fonctionne donc différemment. Toutefois, à quelque 7,50 m de profondeur se trouve une porte latérale qui donne sur le couloir 24 comme s'il s'agissait de l'entrée est de la Salle du Trône. Si les PJ passent dans le couloir, referment le battant et l'ouvrent à nouveau, ils se retrouvent effectivement sur le seuil de la Salle du Trône. Au fond, l'escalier aboutit directement en 70.

Les Souterrains

70. Palier

Cette pièce, vide, n'a rien de remarquable. La seule porte donne sur un couloir orienté au nord. La *Carte 14* montre la disposition des souterrains.

71. Théâtre de Marionnettes

Quelques chaises sont installées en ordre dispersé devant un petit théâtre bordé de rideaux. Des marionnettes costumées sont assises sur la scène. Les PJ vont sans doute penser que le *Document 4* (s'ils l'ont obtenu) fait référence à ces poupées, d'ailleurs impatientes de présenter leur spectacle.

Elles sautent sur leurs pieds dès qu'un spectateur potentiel pénètre dans la pièce. L'éclairage magique, de la scène aussi bien que de la salle, se modifie automatiquement, quand elles le veulent, ce qui leur permet de s'esquiver dans des cabines latérales délimitées par des rideaux quand il leur faut changer de costume. Drachenfels se délectait de voir ses huit marionnettes magiques humilier et dénigrer ses "invités", et elles n'attendent que l'occasion de remonter sur scène, après une si longue inactivité.

Un pantin en tenue de soirée annonce "le début d'une grande fête" en même temps que les autres se redressent, puis il tape sur les planches avec sa canne pour réclamer l'attention. Les poupées commencent alors à jouer des saynètes inspirées par les récents exploits de leur assistance dans le château, leurs dialogues se faisant progressivement plus sarcastiques et venimeux.

Faites ainsi votre adaptation de ce qui est arrivé aux PJ. Par exemple, s'ils ont traversé les terrains du Chaos (60-63) et qu'un Nain est tombé dans le marais aux miasmes, une poupée simulera cet incident, tandis qu'une autre, de préférence elfique pour irriter le personnage concerné, en fera le commentaire : « *Oh, regardez, mes jolis, le minus est tombé. Il est peut-être plein comme une outre ! Pffff ! Il sent mauvais, pas vrai, mes jolis ? Il pue, il pue le minus !* » Brodez sur ce thème en progressant dans la nature des propos, mais sans dépasser les limites du tolérable avant la fin du numéro. Usez de sarcasmes jusqu'à ce que vos joueurs soient au bord de l'exaspération.

Les PJ ont cependant intérêt à prêter attention aux propos des marionnettes, car elles laissent parfois échapper des allusions sur d'autres endroits des souterrains. Ce ne sont pas des indications importantes, mais ayant été affecté par la magie générale du château, "l'esprit" des pantins a absorbé des fragments d'informations relatifs à ce qu'il y a ailleurs.

Réfléchissez bien à ce que vous allez révéler. Une marionnette pourrait ainsi s'exclamer : « *Ils sont bien trop bêtes pour ne pas toucher aux bouteilles bleues !* » — un indice permettant d'éviter les poisons, en 79. Ne vous répétez jamais. Si vos joueurs ne saisissent pas du premier coup ce que recouvrent ces propos apparemment anodins, tant pis pour eux.

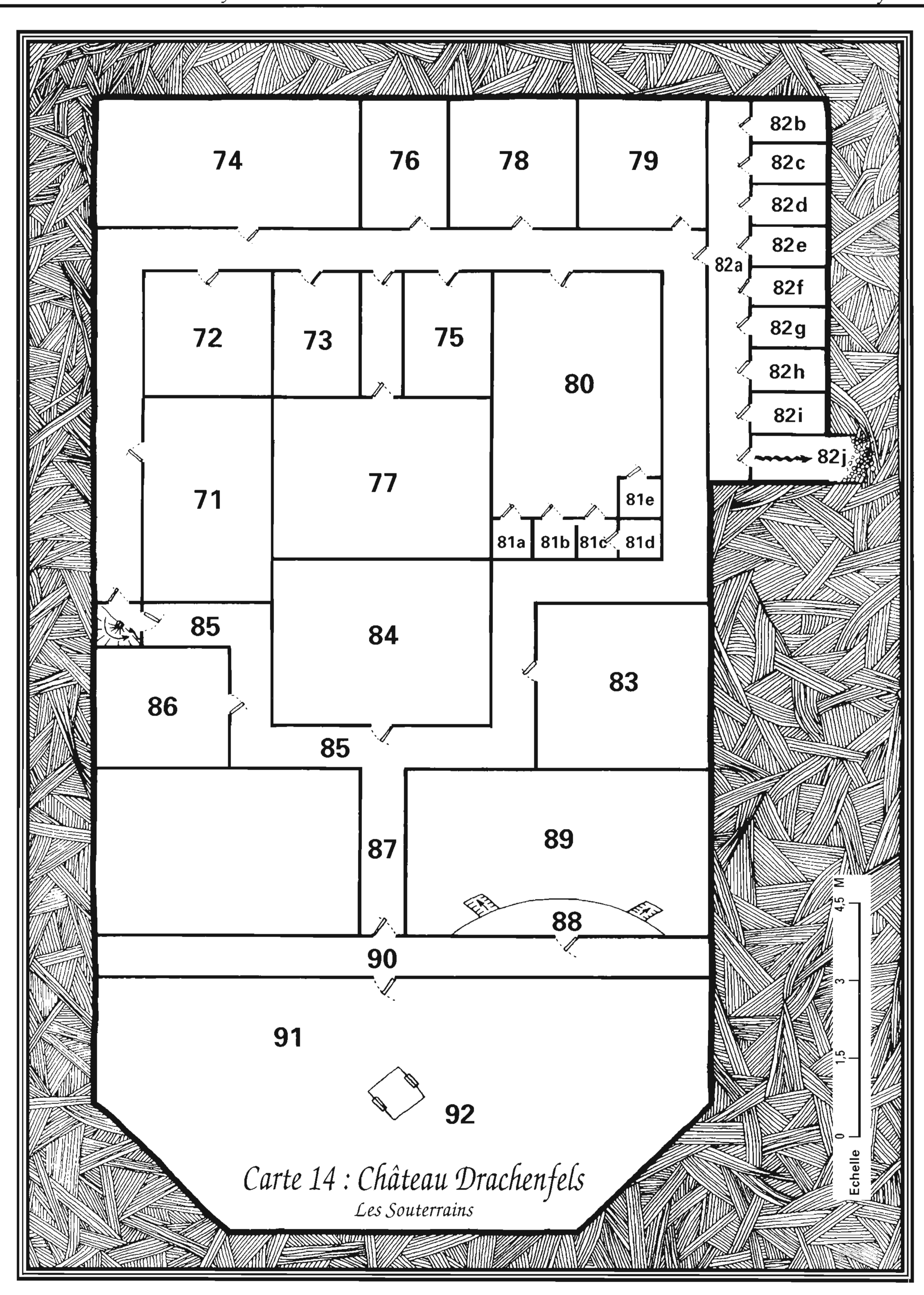
Les poupées peuvent également faire revivre certaines scènes marquantes du passé de Drachenfels, où le "Maître de Cérémonie" pantin se réserve les deux rôles de narrateur et Grand Enchanteur. Si les PJ ne savent pas grand-chose sur celui-ci, c'est un nouveau moyen de les renseigner.

Le numéro est de plus en plus venimeux, jusqu'à ce que les spectateurs s'en aillent ou que les marionnettes attaquent. Dans le premier cas, le MC pantin leur envoie une *Boule de Feu* avec sa canne (il peut en lancer trois sans dépense de Points de Magie) à l'instant où ils franchissent la porte. Après en avoir subi les dommages, il leur suffit de repousser le battant. Les poupées ne les suivront pas, se contentant de déverser un torrent d'injures sur les couards à travers la porte fermée.

Si le groupe encaisse tous les commentaires injurieux qui lui sont destinés, les acteurs finissent par se lasser d'une assistance aussi passive et attaquent — une *Boule de Feu* suivie d'un assaut en masse. Les PJ peuvent se défendre ou fuir, auquel cas ils subiront une deuxième *Boule de Feu*.

S'ils reviennent ensuite à cet endroit, les marionnettes se "souviendront" de ce premier contact et feront des remarques acides en conséquence. Elles ne donneront pas de nouvelles informations, et le MC pantin sera beaucoup plus insultant et irritable. L'attaque sera plus prompte, et à toute visite ultérieure, elle sera immédiate.





Carte 14 : Château Drachenfels
Les Souterrains

Les spectateurs vont peut-être se mettre à interpeller les poupées ou se joindre au spectacle. Tout se passera bien pendant un moment, jusqu'à ce que le MC pantin finisse par leur ordonner de "quitter spontanément la scène" ou de se tenir tranquille. S'ils n'obtempèrent pas, l'attaque suivra. Si les joueurs se montrent remarquablement brillants dans leurs reparties et moqueries (ils devront faire preuve d'esprit et de méchanceté), les marionnettes mettront fin à leur numéro, peut-être en concluant par une indication importante sur une des principales zones des souterrains (il faudra que les joueurs soient vraiment exceptionnels). Elles n'attaqueront pas et redeviendront de simples objets inanimés.

Récompensez les ripostes spirituelles, la vivacité d'esprit et/ou l'humour par quelques PE supplémentaires, pour ceux dont les propos auront fortement contribué à la qualité de cette rencontre !

72. Laboratoire d'Alchimie

Des *Scellés d'Obstruction* (voir page 93) protègent la porte, complétés par un sort de *Débilité*. Après avoir franchi ce barrage, les PJ se retrouvent dans un laboratoire d'alchimie très classique. Fourneaux et brûleurs ne sont accompagnés d'aucun conduit d'évacuation ; la fumée et la chaleur sont magiquement dissipées à l'intérieur même de la pièce.

Les tables de travail et le sol sont encombrés de piles énormes d'équipement de verre (en majorité brisé) qui recèle quelques objets dignes d'intérêt. Quatorze fioles scellées y sont mélangées. La plupart (11) des potions ont cependant perdu leurs effets, à cause du temps et aucun de ces flacons n'est bleu (précisez-le si les personnages ont écouté les marionnettes).

L'absorption d'une des onze potions frelatées n'a qu'une seule conséquence : des crampes d'estomac pour 1D6 x 10 tours. Les trois dernières sont encore bonnes : il s'agit d'une *Potion de Soins*, une *de Déguisement* et une *de Force*. Celle de Soins a toutefois un effet secondaire ennuyeux dû à la présence (accidentelle) d'un ingrédient surnuméraire. Le buveur doit réussir un Test d'**E** ou, après 1D10 tours, sombrer dans un sommeil comateux pour 3D10 heures. Pendant ce temps, absolument *rien* ne peut le réveiller !

Deux brûleurs à huile intacts permettront aux PJ de faire chauffer ou bouillir de l'eau ; ils pourront ainsi boire sans risque, ou se laver et nettoyer les vêtements et armures contaminés.

Parmi les livres, dans l'ensemble sans grand intérêt, rangés sur une étagère figurent quelques ouvrages qui se détachent du lot : deux copies (une en kislévite, l'autre en elthárin) des *Rudiments d'Alchimie*, et un exemplaire de l'épouvantable *Ascension vers le Royaume des Liches*, dans lequel est expliqué tout le processus permettant de devenir une Liche. Ces instructions sont si macabres et abominables que ceux qui insistent pour les lire acquièrent 1D3 Points de Folie. Et si un individu veut absolument devenir une Liche, cela concerne alors le MJ et ses talents d'improvisateur !

S'il réussit un Test d'**I**, le PJ qui fouille l'étagère découvre une feuille glissée sous la couverture d'un volume autrement inintéressant traitant de la généalogie tiléenne (Document 7). Ce papier donne le mode de préparation des *Potions d'Endurance* et de *Force Morale* (voir *Magies Nouvelles*, page 93). Leur effet n'est bien sûr pas indiqué, quoiqu'un Test d'**Int** avec un bonus de +20 permette à un Alchimiste d'en avoir une petite idée, mais chacune des recettes vaut 150 CO auprès d'un représentant de cette profession. Il ne devrait pas être difficile de dénicher un acquéreur !

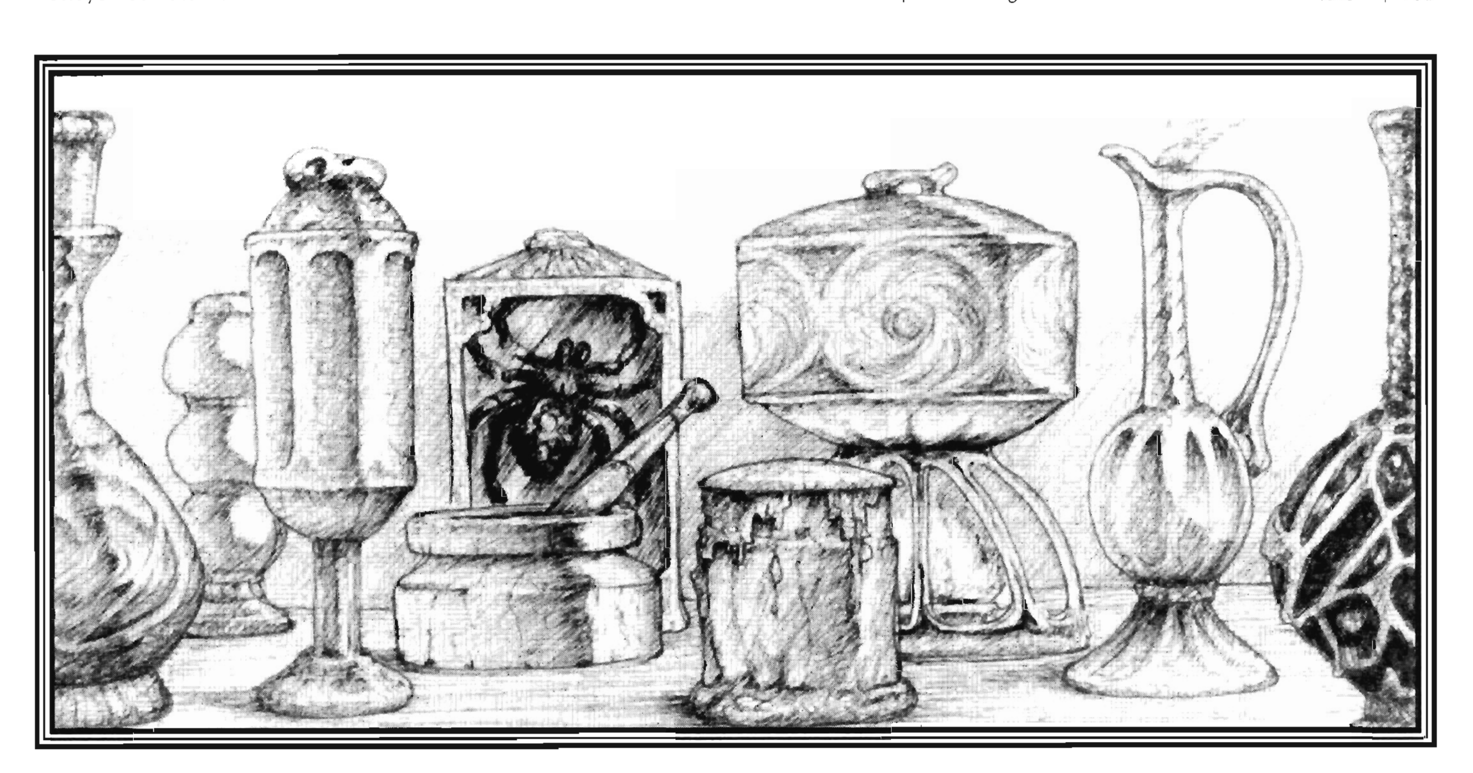
Si les aventuriers veulent procéder à une fouille approfondie de la pièce après avoir obtenu ces premiers "trésors", ils ont 50% de chances de découvrir un objet valant 1D10+10 CO — petit pot de mercure, fiole de gemme pulvérisée, jarre contenant une demi-douzaine de boules de soufre (utilisables comme composants du sort *Boule de Feu*), lourd mortier de marbre ornementé et son pilon, etc. Cependant, s'ils y consacrent trop de temps à votre goût, faites intervenir un Fantôme hostile, celui de l'alchimiste par exemple. Si cela n'y change rien, un deuxième les attaque ensuite. Ils finiront par comprendre.

La visite de cette pièce devrait être une bonne détente pour les aventuriers, et leur fournir de nouvelles ressources utiles pour les prochaines rencontres, plus dangereuses et difficiles que tout ce qui a précédé.

73. Salle Démoniaque

C'est l'endroit où Drachenfels effectuait l'essentiel de ses recherches démonologiques et où se sont déroulées certaines de ses tractations avec des Démons. Ce lieu est certes très périlleux, mais les visiteurs y obtiendront de grandes récompenses et, pour certains, l'objet de leur quête.

Le sol ne porte aucun cercle magique, aucun pentacle, puisque les principales évocations ont été effectuées en 77. Le mobilier est essentiellement composé d'un grand nombre de tables et d'établis répartis





dans la pièce ; les tentures et tapisseries murales représentent des Démons en action. Quelques-une montrent même Drachenfels les encourageant dans leurs activités macabres. Chaque visiteur remarque un détail qui lui est particulièrement pénible — des êtres qui lui sont chers souillés, des clercs de sa religion massacrés, son peuple décimé par des races ennemies, ou d'autres scènes similaires.

Les PJ peuvent découvrir de nombreuses choses dans cette pièce (leur emplacement exact n'a pas d'importance). Tous les objets de valeur ou intéressants ne sont pas nécessairement des composants de sorts démoniques : il y a là des vêtements et carrés de soie (une douzaine, 2 CO pièce), des fioles et prismes de cristal (10, valeur totale 75 CO), des coupes d'argent ornementées (6, pour un total de 100 CO). Le reste, des composants, est en général macabre et dérangeant, mais vraiment inhabituel :

- Un crâne humain, le front cerclé d'un filet de cuivre, est posé sur une table. Les PJ ne le remarquent que dans 50% des cas (ajoutez 20% s'ils se livrent à une fouille prolongée), car son étrangeté n'est pas flagrante. L'os est cependant parcouru de taches lépreuses spongieuses ; un Médecin ou un Estudiant en Médecine le remarque en réussissant un Test d'**Int**. Il s'agit du crâne d'un Guerrier du Chaos de Nurgle, qui sert de composant au sort *Immobilisation des Démons.*

- Six bocaux remplis de cœurs, apparemment humains, qui flottent dans un fluide magique translucide et battent encore (très lentement). L'un des récipients contient 11 cœurs d'Elfes, un autre 9 de Nains et répartis dans les quatre derniers se trouvent 62 cœurs humains. Sur les deux premiers, un symbole gravé dans le verre indique la race en question (ses représentants l'identifient aisément). Ces organes étaient destinés à divers sorts d'évocation. Si votre groupe est composé des personnages prêts-à-jouer, Erszebet Lauschenberg reçoit un signe de Véréna lui indiquant que le cœur de la Grande Prêtresse est dans un des pots.

- Quatre cerveaux humains sont stockés dans des flacons individuels. Deux sont plongés dans un liquide transparent ; issus de Clercs Bons, ils étaient destinés à des *Conjurations d'un Démon Majeur.* Si elle est présente, Erszebet Lauschenberg reçoit un nouveau signe de Véréna qui l'avertit que l'un des deux est celui qu'elle cherche. Les deux derniers, conservés dans un fluide jaunâtre, appartenaient à des déments et permettent de lancer le sort *Folle Terreur.*

- Trois bouteilles cannelées cerclées d'argent, très soigneusement scellées et légèrement magiques, ce qui est détectable par le *Sens de la Magie*, contiennent chacune un demi-litre de sang de Démon. La rune de Tzeentch figure sur les deux premières, celle de Slaanesh sur la troisième. Le sang provient de Démons au service des Puissances du Chaos indiquées.

Un dernier objet paraît avoir de la valeur tout en étant assez innocent, du moins pour tout autre qu'un démonologiste. Un pentagramme miniature en or pur, enveloppé de soie noire, est posé sur une table ; il vaut 600 CO. C'est le composant du sort *Zone de Protection Démonique.* Qu'un des PJ le ramasse, et ce sera l'enfer sur terre (l'expression est des plus appropriées). Tant qu'il reste à sa place, il irradie une Zone dans toute la salle. Dès qu'on le touche, elle disparaît et le Démon qui est dans la pièce — qui est la pièce, en fait — est libéré de siècles de servitude.

Il prend vie et attaque, ses gueules aux crocs acérés et ses griffes démoniaques jaillissant des murs, du sol et de la porte. Mettez beaucoup de vie dans votre description. Les griffes sont veinées de pierre, couvertes d'écailles, grouillantes ; les têtes sont déformées, terrifiantes, haineuses. Considérez que le Démon (**CC** 45, **F** 4, **I** 49) porte 1D2 attaques par personne ; il n'est affecté ni par les effets psychologiques ni par les illusions. Les PJ ont un choix à faire : ils prennent leurs jambes à leur cou ou ils restent pour se battre.

Fuite : S'ils tentent de filer, ils sont gênés dans leur déplacement par les griffes et les gueules qui ont surgi de terre. Chacun atteint la porte en 1D3 rounds (à déterminer individuellement), quel que soit son score en **M**. Les deux premiers peuvent sortir tranquillement, mais ensuite des *Scellés d'Obstruction* apparaissent dans l'encadrement et les autres doivent effectuer les tests de **FM** appropriés pour s'échapper. Une *Dissipation de la Magie* s'avérera peut-être utile, à moins que les premiers sortis ne reviennent sur leurs pas pour aider leurs compagnons à lutter dans la pièce.

Affrontement : Si les PJ restent combattre, considérez que le Démon-pièce a **E** 5 et **D** 27. Les murs et le sol, qui ne bougent pas, sont des cibles inertes, mais l'entité ne peut être affectée que par des sorts et des armes magiques. Une *Conjuration de Démon Majeur* la détruira aussi efficacement que des dommages accumulés. Dès que son total de **B** est dépassé, un immense soupir remplit la pièce, et toutes les têtes, toutes les griffes disparaissent, remplacées par un *Nuage Fétide* général.

74. Réserve Magique

Cette salle contient certains objets dont les aventuriers pourraient avoir besoin. Ils devront toutefois réussir à en passer la porte.

A première vue, c'est un battant ordinaire en bois foncé, orné d'une poignée de cuivre. Mais dès que quelqu'un tente de l'ouvrir, il annonce d'une voix retentissante : « *Vous n'êtes pas autorisés à entrer.* » Tenter de l'interroger ou de raisonner avec lui ne mènera nulle part, mais l'expérience peut être amusante. La porte interdit l'accès à quiconque n'est pas le "Maître" (Drachenfels lui-même). Sa conversation est intelligente, et elle s'exprime d'une manière hautaine, légèrement sarcastique. Elle est en tout cas inflexible : personne ne pénétrera dans la pièce, si ce n'est le Maître.

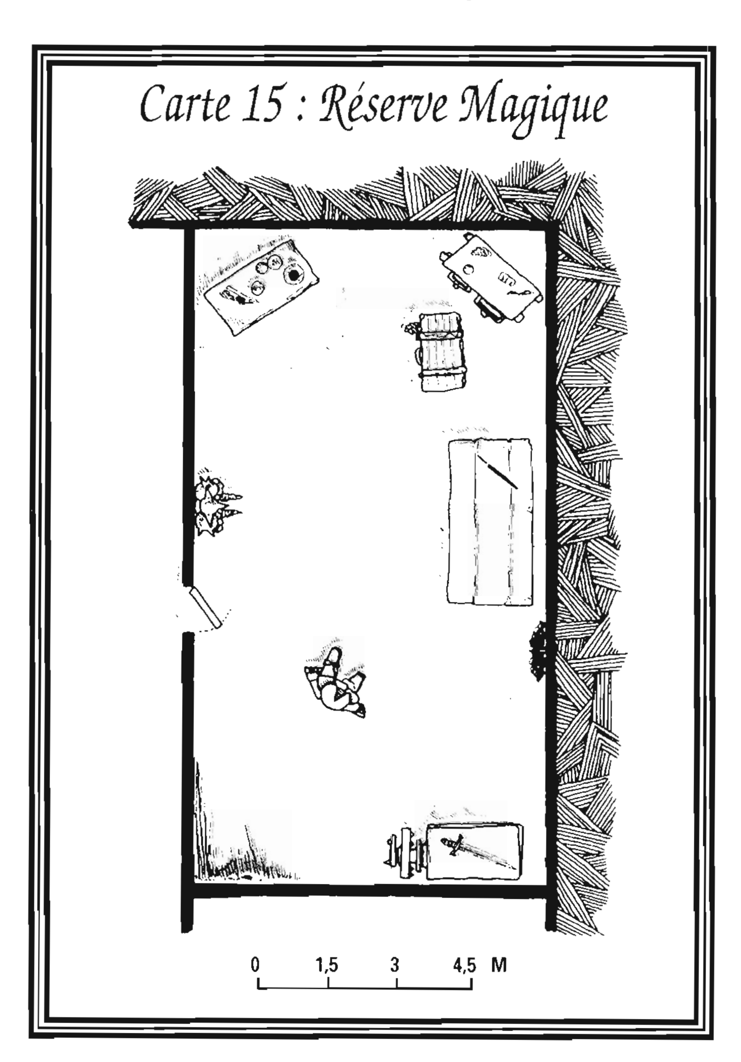
Il peut cependant y avoir une exception. Si un Druide s'adresse poliment à elle, il a droit à un Test de **Soc** ; en cas de réussite, elle bredouillera une réponse du genre : « *Et bien, je ne suis pas sûre que...* »

Si le Druide réplique rapidement : *« Votre Maître m'a donné la permission d'entrer »*, ou quelque chose d'approchant, elle cède : *« Bon, très bien. Mais dépêchez-vous. »* avant de s'ouvrir. Ensuite, elle poursuit une conversation anxieuse avec le Druide sur le thème "Ne pourriez-vous faire plus vite ?" tant que les PJ sont à l'intérieur. C'est pour vous l'occasion d'introduire un peu d'humour dans un environnement sinistre. Si le groupe ne comprend pas de Druide, il lui faudra triompher de la porte (voir *Profils*, page 83).

Dans la Pièce

La *Carte 15* vous en montre l'intérieur. Après y être entrés, il faut encore affronter un gardien — une armure de plates animée qui attaque immédiatement. Elle se tient près de l'entrée. Dès qu'ils s'en sont débarrassés, les PJ peuvent dresser l'inventaire des étagères et des tables. Ils trouveront de nombreux objets magiques (qu'ils ne seront pas toujours capables d'utiliser), à la forme rarement orthodoxe et souvent déplaisante. Le mobilier comprend plusieurs tables recouvertes de toile ou de soie, des buffets, des chaises, etc., et tout un bric-à-brac en plus du matériel magique. Vous y ajouterez quelques bibelots magiques, par exemple des presse-papiers en pierre, en forme de hérisson, qui reniflent un peu partout et attrapent des insectes, des narguilés à allumage automatique, etc.

Les visiteurs devraient toutefois éviter certaines choses. Une armure du Chaos de Khorne est accrochée à un des murs ; touchée ou attaquée, elle se met immédiatement à combattre. Comme elle a été déchargée de la plupart de ses puissants enchantements, vous vous baserez sur le profil de l'*Armure Animée* (page 83), sauf pour les attaques portées par l'épée du Chaos que tient l'un des gantelets. L'origine de cette arme est révélée par l'aspect de son pommeau, composé de vertèbres déformées et soudées. Quand elle touche sa cible, la lame absorbe définitivement un point de **F**, **E** ou **B** (lancez 1D6 : 1-2, **F** ; 3-4, **E** ; 5-6, **B**) en plus de causer des dommages normaux.



Une robe noire, ornée d'un "D" brodé, est suspendue à une patère. Passée par tout autre que son propriétaire, elle s'enroule autour du malheureux et le mord grâce aux petites gueules réparties sur toute sa doublure. Chaque round, elle porte ainsi 2D6 attaques de **F** 2. La moitié des dommages infligés au vêtement (**E** 2, **B** 8), s'ils ne sont pas dus au porteur, frappent également ce dernier. La robe est également immunisée contre les effets psychologiques et les illusions.

Le troisième objet magique qui puisse avoir des effets néfastes est une *Baguette Noire* (**RSP**, page 100), capable de lancer encore 31 *Flèches de Faiblesse*. A côté d'elle est posée une *Baguette de Peur* dont l'utilisation est coûteuse. Ramassée par un enchanteur, elle absorbe définitivement un de ses points d'**E** et lui est alors accordée ; à partir de là, elle fonctionnera normalement.

Notez enfin la présence d'un objet portant une vilaine malédiction : un coffret à bijoux en argent contient ce qui paraît être une *Amulette d'Argent Vertueux* ; mais, à cause d'un défaut de fabrication, son porteur subit une pénalité de -20 à tous ses tests de **Cl** contre la *peur* et la *terreur* dues à des morts-vivants. Cet objet maudit ne peut être abandonné après avoir été pris. Seule la bénédiction de la divinité de la victime ou une *Dissipation de la Magie* lancée par un Sorcier de niveau 4 permet de s'en débarrasser. Dans le même lot figure une *Amulette de Cuivre Trois Fois Béni*, bien plus utile. Elle donne 80% de chances de détecter les poisons.

Voici quels sont les objets les plus intéressants :

- Un foie ratatiné placé dans une boîte en verre et qui a les mêmes fonctions qu'un *Joyau d'Energie* (8 Points de Magie). Pour agir, il doit être en contact avec la peau de l'utilisateur.

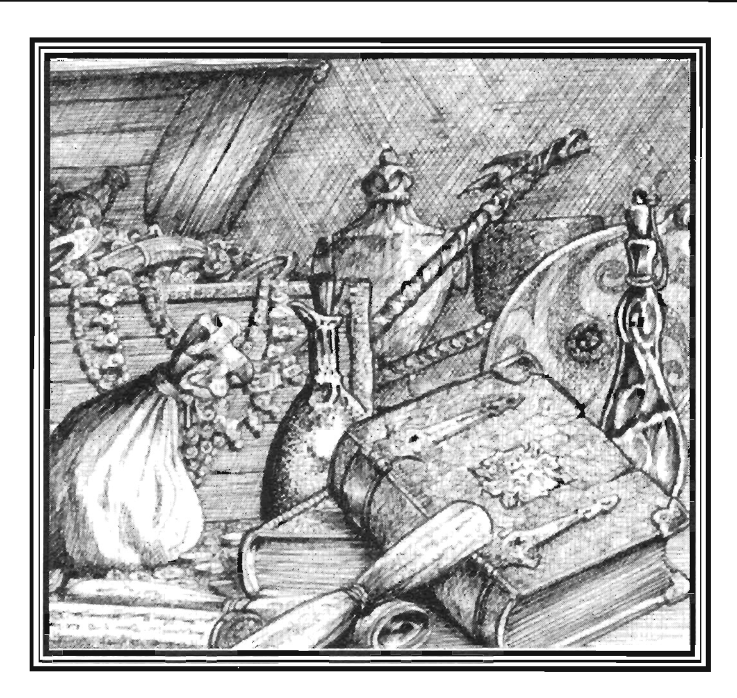
- Dans une autre boîte de verre, un morceau d'intestin préservé, de 2,40 m de long, verdâtre et rougeâtre, couvert de vaisseaux sanguins proéminents, qui sert de *Corde Enchantée*. Ces deux articles ressemblent plutôt à des trophées macabres car ils sont posés sur une table, au milieu d'autres spécimens d'organes.

- Dans un coffret, les PJ découvrent un curieux puzzle. Cinq anneaux en or, très simples, sont imbriqués les uns dans les autres pour former un cercle. Ces *Anneaux de Protection* ne pourront fonctionner comme tels que si on les sépare les uns des autres. Ils protègent des : morts-vivants éthérés, morts-vivants non éthérés, Skavens (deux exemplaires) et adeptes et créatures de Khorne. Ils perdent évidemment leurs pouvoirs si on les casse. Ainsi, le groupe peut aisément en libérer deux en brisant les trois autres, mais trouver une solution ingénieuse lui permettrait de résoudre ce problème de la manière la plus profitable.

Chercher la résolution de ce casse-tête pouvant se transformer en aventure, nous ne vous indiquerons pas quoi faire ici. Vous déterminerez vous-même vos exigences à ce sujet ; par exemple, un liquide magique contenant un composant d'éthéralité peut permettre de séparer les anneaux, mais les PJ doivent d'abord rencontrer un Alchimiste ou un Erudit qui les renseigne, puis rassembler les ingrédients de la substance en question. C'est à vous d'en décider, mais c'est une bonne manière d'introduire un prochain scénario.

- Un étrange instrument en pierre, fixé sur le côté d'une table, ressemble à un aiguisoir en silex de grande taille. Le *Sens de la Magie* permet d'y noter une faible aura. Une arme tranchante à une main — pas de hache, ni d'arme à deux mains — deviendra magique après avoir été affûtée au moyen de cet outil. L'aiguisoir perdra en même temps ses dernières réserves (d'autres armes pourront y être affûtées, mais elles n'en retireront aucun enchantement). La première aura acquis un pouvoir spécial : *Gain de Caractéristique* (**WJRF**, page 185).

Il y a enfin un grand miroir en pied. Malgré tous les soupçons que nourriront les PJ, c'est un objet des plus ordinaires, sans aucune propriété particulière — à moins que vous ne décidiez de lui en attribuer certaines.



75. Livres de Chair

Cette pièce contient des objets magiques extrêmement bizarres. Elle est en grande partie remplie de structures métalliques soutenant des cuvettes de marbre pour la plupart remplies de couches d'une graisse jaune, rance et nauséabonde. La puanteur est insupportable. C'est tout cet ensemble qui recèle une certaine forme de magie.

Un piège simple, placé derrière la porte, se déclenche deux rounds après son ouverture : le sol entre les battants de 76 et 78 se rétracte et laisse place à une fosse de 4 mètres de profondeur, garnie de piques de fer acérées. Calculez normalement les dommages dus à la chute, et ajoutez 1D6 +1 points à cause des piques (1D4 pour un Halfeling). Les pointes ont de plus 50% de chances de provoquer des plaies infectées. Tenter de sauver ceux qui sont tombés dans le piège est une entreprise dangereuse. Quatre rounds après avoir basculé, les plaques de métal (**R** 8, **D** 16) se referment. Ceux qui sont penchés au-dessus de la fosse (par exemple pour aider les victimes à remonter avec une corde) doivent réussir un Test d'**I** ou faire eux aussi la culbute, avec les mêmes résultats que ceux cités précédemment.

Quand les aventuriers ont enfin l'occasion d'examiner l'intérieur de la salle, ils découvrent quatre *Livres de Chair* terrés dans un coin. Ces objets ont la forme d'un livre de 30 cm sur 20, pour 8 d'épaisseur, relié en un cuir clair très souple (de près, on dirait de la peau humaine). L'intérieur des "reliures", composé d'une masse compacte de tissus graisseux jaunes parsemés de circonvolutions, a un peu l'apparence de la surface du cortex cérébral.

Deux de ces "livres" sont des Grimoires. Le sorcier doit prendre celui choisi et le caresser pendant au moins une heure. C'est un peu



comme câliner quelques kilos de saindoux enveloppés de peau. Lorsqu'il a fini, il effectue un Test d'**Int** ; s'il le réussit, il a appris un des sorts du "livre" qu'il ne peut cependant retranscrire par écrit ailleurs : il en a simplement une compréhension intuitive. Il ne peut tenter d'apprendre ainsi qu'un seul sort par jour. Le premier *Livre de Chair* contient les sorts de Magie de Bataille suivants : *Découragement, Force de Combat, Démolition, Duel Psychique, Corrosion, Epée Animée, Manteau de Ténèbres* et *Nuage Fétide*. Le deuxième traite de la Magie Elémentale : *Main de Feu, Zone de Dissimulation, Déplacement d'Objet, Dessèchement des Plantes, Souffle de Feu* et *Animation des Eaux*. Certains de ces sorts ont été présentés dans **RSP** ; si vous ne possédez pas ce supplément, remplacez-les par d'autres que vous choisirez.

Le troisième "ouvrage" porte les symboles tatoués de Slaanesh. Il sait parler et il est malin. Il propose à un personnage de lui donner de grandes capacités au combat, lui-même partageant en échange les sensations physiques et psychiques qu'éprouvera son porteur dans ces occasions. Quiconque le transporte bénéficie d'un bonus de +10 en **CC** et en **CT** tant qu'il le garde en contact avec sa peau. L'objet se réjouit des combats : il se tortille alors de plaisir et pousse de petits hoquets et gémissements de délice tandis que l'adrénaline circule dans le corps de son possesseur. Voici où est le piège : le "livre" a une **FM** de 45 et, lorsque celle de son porteur sera réduite brusquement (par la magie, etc.), il tentera un combat psychique (voir les Esprits Gardiens dans le chapitre *Bestiaire*, page 90). Il attendra pour cela que le personnage concerné soit séparé de ses compagnons. S'il l'emporte, il prendra le contrôle de sa victime et cherchera à rejoindre un puissant adepte de Slaanesh. Placez-vous au même



niveau de sournoiserie et de roublardise que cette chose et attendez le moment où ce PJ sera le plus vulnérable.

La couverture du quatrième "ouvrage" est ornée d'une épée ; son unique fonction ne peut être commandée. Elle intervient une fois par jour, la première fois que son porteur est blessé, que ce soit en mêlée ou par un projectile. Le "livre" crée automatiquement un effet d'*Epée Animée* sur son arme principale de combat rapproché, laquelle attaque alors la créature qui a frappé son propriétaire. L'effet dure jusqu'à ce que le personnage ou son ennemi soit tué.

Ces "livres", très utiles, sont bien différents des magies classiques. Ne les donnez pas directement aux aventuriers s'ils ne prennent pas la peine de fouiller la pièce. Ils doivent faire un effort pour obtenir ces objets, mais aussi pour découvrir à quoi ils servent.

76. Magister Impedimentae Junior

La partie nord de cette pièce est pleine d'instruments chirurgicaux rangés sur des râteliers, de parties de corps conservées, de dessins anatomiques, de soucoupes, de flacons, etc.

Dans l'angle sud-ouest, derrière un paravent, d'autres objets de même nature sont posés sur un bureau, à côté duquel on aperçoit clairement la forme affalée sur une chaise d'un mutant. Il n'est vêtu que de toiles à sac moisies, et sa peau est presque partout couverte d'épaisses écailles vertes. Son état est comateux, sa respiration lente et peu profonde. Devant lui, une belle lampe de bronze installée sur le bureau distille, à travers des lentilles de quartz teinté, une lueur mauve très faible. On ne lui voit pourtant aucune source d'énergie. Si quelqu'un joue avec la molette placée sur le côté de l'objet, la lumière mauve prend de l'éclat et se répand sur la créature. Celle-ci se réveille alors en 1D10+10 rounds, bien qu'il lui faille encore 10 rounds pour récupérer tous ses sens.

Le mutant, Gerd Buchwald, s'affole aussitôt. Il annonce que ses tâches l'attendent puis, regardant les PJ, leur demande qui ils sont et replonge dans la confusion. Son profil (page 83) vous précise quel était son rôle, mais maintenant, il veut uniquement retrouver le Maître. Toutefois, s'il soupçonne que ses visiteurs sont là pour nuire à ce dernier, il préférera mourir que de les aider. Ils pourraient lui faire croire que, par exemple, le Maître est en danger et qu'ils sont venus à son secours ; il fera alors tout pour les seconder, et il connaît particulièrement bien les souterrains. Dans ce cas, si les PJ feignent l'amitié et l'intérêt, Gerd deviendra même presque pitoyablement bavard.

Rien ne les empêche de se mettre à piller le local, mais ils n'y trouveront pas grand-chose d'intéressant — tout est vieux, rouillé, tombe en morceaux ou sans valeur. Bien sûr, Gerd considérera cet acte comme hostile et cela mettra un terme à son éventuelle coopération.

Ce Que Gerd Sait

Gerd peut renseigner les personnages sur certains lieux :

71 : "Là, amusement. Drôle de marionnettes en bois avec des yeux étranges. Quand je suis arrivé au château, il m'arrivait d'y donner un coup de balai".

72 : "Expériences. Fermeture spéciale. Peux pas entrer".

73 (ou 77) : (Frisson) "Le Maître y travaillait sa magie. C'est dangereux". Visiblement, Gerd craint cet endroit et n'y entrera pas. S'il y est contraint, l'horrible événement décrit plus loin se produit automatiquement juste dans l'encadrement de la porte.

74 : "Choses magiques. Je n'ai pas le droit d'aller là. C'est piégé et très dangereux. Le Maître dit personne n'y entre". Gerd considère toute intrusion dans cette pièce comme une preuve d'hostilité, et il ne coopérera pas s'il sait que les PJ ont réussi à y pénétrer.

75 : (Frisson) "Le Maître y a fait des choses horribles. Avec des gens morts. Effrayant". Le savoir de Gerd en ce qui concerne cette pièce est obsolète.

78/79 : "Heu...mélange de produits... oui, c'est ça, mélange de produits. Lab...euh, lab... mélange de produits, oui". Là aussi, ses connaissances datent un peu. Il n'est pas au courant pour les champignons.

80/81/82 : "De vilaines gens allaient là, des gens qui avaient mis le Maître en colère. Ceux qui se conduisaient mal, il les emprisonnait là. Vous n'avez rien fait de mal, n'est-ce pas ?"

83 : "Non, pas là — non, non." Gerd refuse catégoriquement de dire quelle est cette pièce. Il sait la vérité, mais refuse d'en parler.

Les autres zones étaient situées hors de son champ d'action, ce qu'il indiquera.

Mort d'un Mutant

Les aventuriers feraient bien de mener rapidement leur conversation avec Gerd. Ils ne disposent que de 1D6+6 tours avant que se produise un phénomène saisissant. Vous pouvez rallonger ce délai pour en faire correspondre l'achèvement à un moment plus dramatique ; la mise en scène de cet événement est plus importante que le moment exact où il se déroule.

Gerd fait brusquement remarquer qu'il a faim et mendie un peu de nourriture auprès de ses interlocuteurs. Qu'il en reçoive ou non ne change pratiquement rien à l'affaire. Il avale tout d'un trait, puis se met à tousser, chaque fois un peu plus fort que la précédente et avec un air un peu plus inquiet. Enfin, son visage est envahi par la panique, sa poitrine palpite et sa toux violente frôle le haut-le-cœur. Il s'effondre par terre, se tenant les côtes, tandis que son dos se voûte. Puis, soudain, il est couvert de sang et quelque chose pulse frénétiquement sous sa mince chemise. Il meurt aussitôt, une souffrance intense se lisant sur son visage, quand le Terminateur jaillit de son corps. Pendant une brève seconde, le monstre regarde autour de lui, avant d'attaquer la personne la plus proche. Le Terminateur est petit, mais c'est un horrible tueur (voir *Profil*, page 83).

77. Salle des Rituels

C'est un lieu dangereux, protégé par des *Scellés d'Obstruction* placés sur la porte. Le centre de la pièce est dominé par un immense pentacle magique, comprenant un grand nombre de symboles et de motifs du Chaos, complétés du signe des Démons. La *Connaissance des Démons*, *des Runes* ou la *Théologie* permettent d'en identifier immédiatement l'usage : l'évocation de Démons.

Tant que les PJ évitent le cercle, tout va bien. S'ils s'avancent dedans ou le brisent, ils évoquent alors un Seigneur de la Transformation (profil des Démons Majeurs). Cette entité pourrait bien jouer un moment avec eux avant de les mettre en charpie, mais elle n'appréciera guère d'être ainsi appelée.

A l'extrémité opposée de la pièce, face à la porte, un miroir dont la surface semble avoir été noircie irradie la magie. Sa seule fonction est cependant de montrer au spectateur Constant Drachenfels, jeune homme, sans son masque, le bras sur les épaules d'un Démon. Drachenfels le conservait par pure vanité.

78. Salle des Champignons

C'est ici qu'étaient cultivés les champignons servant à la création des poisons. Personne ne s'en occupe plus depuis des décennies ; sous l'influence de la magie du château, ils ont beaucoup changé. Ils sont prêts à s'emparer de tout ce qui passe à leur portée et peut devenir nourriture, les PJ compris. Considérez que ces champignons représentent une unique entité collective (voir *Profils*, page 83).



La pièce ne semble au départ contenir que des rangées de terreau desséché alignées sur le sol et de grands bacs de bois à moitié pourris suspendus à des cadres métalliques. Certains de ces derniers se sont effondrés et leur contenu s'est répandu par terre. Des moisissures recouvrent une grande partie des murs et du sol. Une porte, située au nord, pourrait attirer les visiteurs, mais elle ferme simplement une petite alcôve où sont entreposés des outils de jardinage ordinaires.

Les champignons attendent que deux personnes au moins soient entrées pour projeter des nuées de spores ; il y a 10% de chances que des Moisissures Rouges soient libérées à chaque attaque ; les PJ doivent alors affronter deux menaces. Le résultat des coups critiques est déterminé sur la Table des Morts Violentes et des Coups Critiques. Un "TN" indique que le personnage concerné suffoque et meurt. Les cadavres abandonnés sur place sont digérés par les enzymes des champignons en 1D4+1 jours, selon la taille, et le matériel organique (cuir, toile, vêtements, etc.) disparaît en 24 heures.

79. Salle des Poisons

Bien que le contenu en soit semblable à celui du laboratoire d'alchimie (72), rien n'y a été brisé. Tout est simplement très poussiéreux et couvert de toiles d'araignées. La plupart des bonbonnes sont en verre bleu opaque et épais. Les compétences *Connaissance des Plantes*, *Fabrication de Drogues* ou *Préparation de Poisons* permettent de reconnaître un site de fabrication de poisons. La majorité des ingrédients sont maintenant décomposés et inutilisables.

Une fouille approfondie donne à chaque participant 50% de chances de tomber sur une fiole scellée contenant 2D4+1 doses de *Trollicide* et une de 1D4+1 doses de *Racine des Tombes*. Les étiquettes en sont toutefois illisibles ; pour connaître leur contenu, il faut qu'un PJ disposant de la compétence *Chimie* ou *Préparation de Poisons* se livre à une analyse soigneuse (1 dose) du produit et réussisse un Test d'**Int**.

80. Salle de Torture

Avant que les PJ aient le temps de s'avancer dans la pièce, une silhouette squelettique vêtue d'une robe noire en lambeaux et crasseuse, qui se tient près de la porte, tend les mains vers eux, un fer rougi dans l'une d'elles. « *Ah, vous avez quelqu'un pour moi ?* » demande le bourreau, plein d'espoir. Friedrich Bremer, qui attend depuis longtemps une nouvelle victime, est impatient de se mettre au travail. Les PJ pourraient essayer d'éviter le combat avec ce Héros Squelette Majeur par d'habiles discussions, et même en tirer quelques renseignements, mais il est presque certain qu'ils finiront par l'affronter : se référer alors au profil de Friedrich (page 83).

La pièce contient une grande variété d'instruments de torture soigneusement exposés, presque d'une manière obsessionnelle, et tous parfaitement propres, polis et (quand c'est approprié) bien aiguisés. Des fers chauffent dans un petit brasero magique, à proximité d'une dalle de marbre munie de menottes de fer, où on peut attacher les suppliciés ; d'autres accessoires sont posés sur un plateau : scalpels de métal brillant, tord-pouce, broyeurs d'os, tenailles, etc. Il est inutile de décrire dans les moindres détails le reste du local : tous les classiques sont présents (chevalets, menottes pendant du plafond, gourdins, lanières de cuir à boucle, vierge de fer, etc.).

81. Cellules

Friedrich Bremer en possède toutes les clés. La première, la 81a, lui sert de chambre. Sa paillasse, dont il n'a plus besoin pour se reposer, a été transformée en présentoir, comme le reste de la pièce, pour une

de ses nombreuses collections ; il y a là des calculs biliaires, des os de l'oreille moyenne de Nains et de Halfelings, des oreilles réduites (groupées selon qu'elles ont appartenu à mâles ou femelles, nobles ou roturiers). Bremer a une manie troublante : il conserve, si les circonstances le permettent, un œil de chacune de ses victimes. Par conséquent, il y a là 14 grandes jarres contenant chacune de 50 à 150 yeux préservés. De loin, on dirait des pots d'œufs de colin saumurés...

La réserve monétaire de Bremer est (mal) dissimulée dans un grand trou sous les planches qui soutiennent sa paillasse ; elle est composée de 84 CO, 115/132.

Les autres cellules sont vides, et d'une propreté troublante— Bremer soigne particulièrement les endroits dont il a la charge. Cependant, une petite chevalière en argent, portant le symbole de Véréna, est cachée dans une fissure de la maçonnerie en 81d (Test d'**I** pour la trouver). Tout Clerc de cette divinité devrait être empli de colère en découvrant cette preuve qu'un de ses frères a été emprisonné ici et devrait réagir en conséquence !

82. Cellules du Tourment

La porte du couloir principal (82a) est particulièrement résistante (**R** 7, **D** 16). Des ouvertures grillagées percées dans les battants des cellules permettent de regarder à l'intérieur. La lumière, générée par une torche allumée alimentée magiquement, y est faible, mais suffit pour avoir un aperçu de ce qui s'y trouve. La plupart abritent un prisonnier, maintenu en vie (ou dans un état de conscience) par magie et soumis pour l'éternité à une torture particulière. Ces malheureux sont tous enchaînés, et leurs chaînes et menottes, très solides et très lourdes, sont vierges de toute rouille.

Les PJ feraient bien de ne pas s'approcher de ces cellules, et encore moins de leurs occupants. Ils ne peuvent pas grand-chose pour eux, et ces créatures sont de toute façon dans un tel état de démence qu'ils ne doivent pas en attendre le moindre merci. Elles se contenteront de les attaquer, en proie à une frénésie extrême s'ils les libèrent. De plus, elles ne peuvent survivre hors de leur geôle, car c'est la magie de ces dernières qui les a préservées. Les profils de ces victimes sont fournis dans le chapitre *Profils* (page 84).

La première cellule abrite un Ogre ; il meurt visiblement de faim et fait des efforts désespérés pour atteindre un morceau de viande qui se tapit contre le mur opposé. Plus horrible encore, l'objet de sa convoitise, pourvu d'un visage humain, est visiblement en proie à la terreur.

Dans la deuxième, un Orque nu hurle, enchaîné sur un lit de clous qui lacèrent son dos couvert de furoncles.

Le troisième hôte de la prison est un beau jeune homme vêtu à la mode estalienne (mais antique), dont la vanité saigne perpétuellement. Il est condamné à se contempler dans un miroir, se délectant de sa propre beauté avant que son reflet change brusquement, son apparence réelle se calquant sur ces transformations. Furoncles et ulcères marbrent sa chair, son corps rongé par l'arthrite se voûte, sa peau vieillit et se flétrit. Le vieillard crache de haine sur quiconque assiste à son humiliation et à son tourment.

La cellule suivante (82e) est vide, mais l'occupant de la 82f est saisissant. Drachenfels y a enfermé une courtisane qui avait eu le tort de lui déplaire et lui a infligé une terrible malédiction. Elle n'est plus qu'un squelette mais se croit encore vivante et très attirante. Pour compléter son effet, l'Enchanteur lui a laissé des vêtements très suggestifs (ou qui du moins le seraient sur un être de chair). Elle tentera désespérément d'user de ses charmes pour convaincre tout PJ masculin de la délivrer, en lui narrant son histoire tragique, comment elle a repoussé Drachenfels, son long emprisonnement, le tout d'une voix rauque et aguichante. Le résultat devrait être pour le moins troublant et bizarre.

Les cellules 82g et i sont vides, mais dans la 82h se trouve un homme portant les insignes des Clercs de Sigmar. Son tourment est simple : il est contraint de faire face à une tête de Démonette gravée dans le mur opposé ; elle projette vers lui une longue langue de chair taillée en dents de scie qui cingle le cou et la poitrine du malheureux. De ses nombreuses plaies violacées coule un sang qui se répand sur tout son corps, et il ne peut que hurler de douleur.

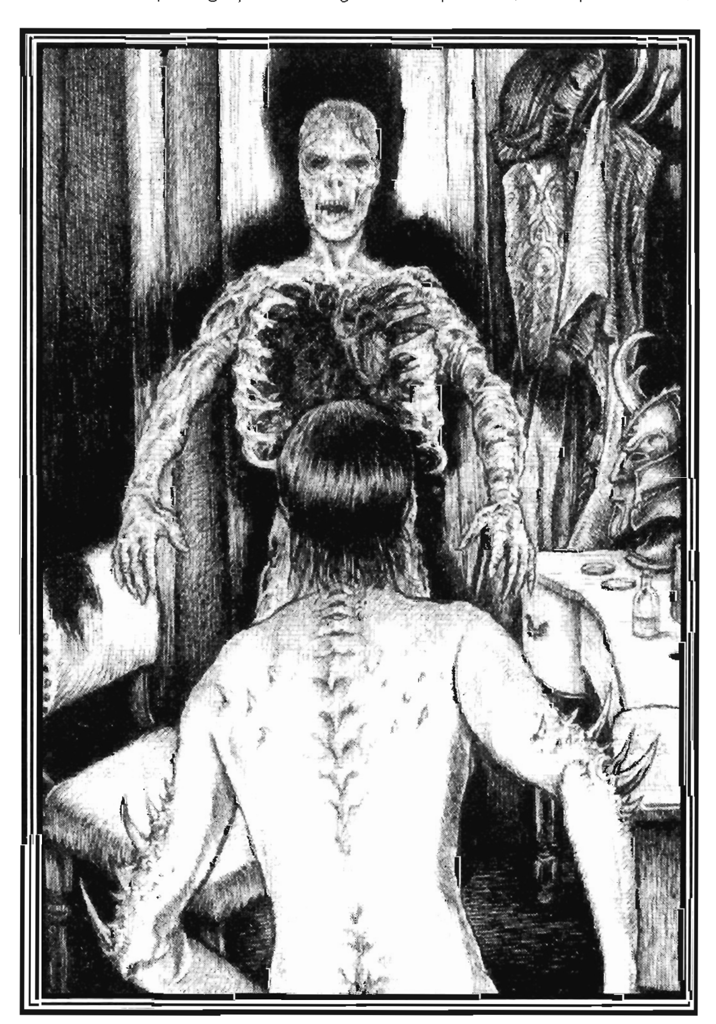
Si les PJ choisissent de pénétrer dans une des geôles, ce sera sans doute celle-là. Pour libérer le prisonnier, ils devront briser ses chaînes (**R** 7, **D** 12). Pendant ce temps, la langue de la Démonette s'en prend à eux (**F** 3, **E** 3, **B** 8, **CC** 45, **I** 49, **A** 1, **Cl** et **FM** 89, immunisée contre les effets psychologiques et les illusions). Cette langue se régénère complètement à la fin de chaque round ; il faut donc lui infliger 8 points de dommages au cours d'un seul round pour l'abattre.

Si le malheureux est libéré, la seule récompense des PJ sera une attaque immédiate car il s'agit en réalité d'un Doppleganger. La créature, rendue folle par la douleur et l'envie de s'enfuir, se jettera sur le personnage le plus proche. Si elle le peut, elle filera en adoptant l'apparence de son dernier adversaire.

La dernière porte, 82j, ouvre non sur une cellule mais sur un couloir apparemment sans fin. C'est un passage dimensionnel variable (voir *Particularités du Château Drachenfels,* page 60).

83. Trésorerie

C'est ici que Drachenfels conservait une partie de son immense trésor. Il n'est pas possible d'y pénétrer sous forme éthérée car des enchantements rendent la maçonnerie aussi solide pour des voyageurs immatériels que matériels. Toute autre méthode magique que les PJ pourraient imaginer serait pareillement bloquée par des enchantements spéciaux placés dans la structure de la pièce. La porte est barrée par des *Scellés d'Obstruction.* Chacun des quatre coffres fermés à clé est protégé par une cage métallique (**R** 7, **D** 25 par barreau).



Un barreau brisé libère un espace suffisant pour qu'un Halfeling se glisse à l'intérieur, mais il faut en casser deux pour un Elfe ou un Humain et trois pour un Nain.

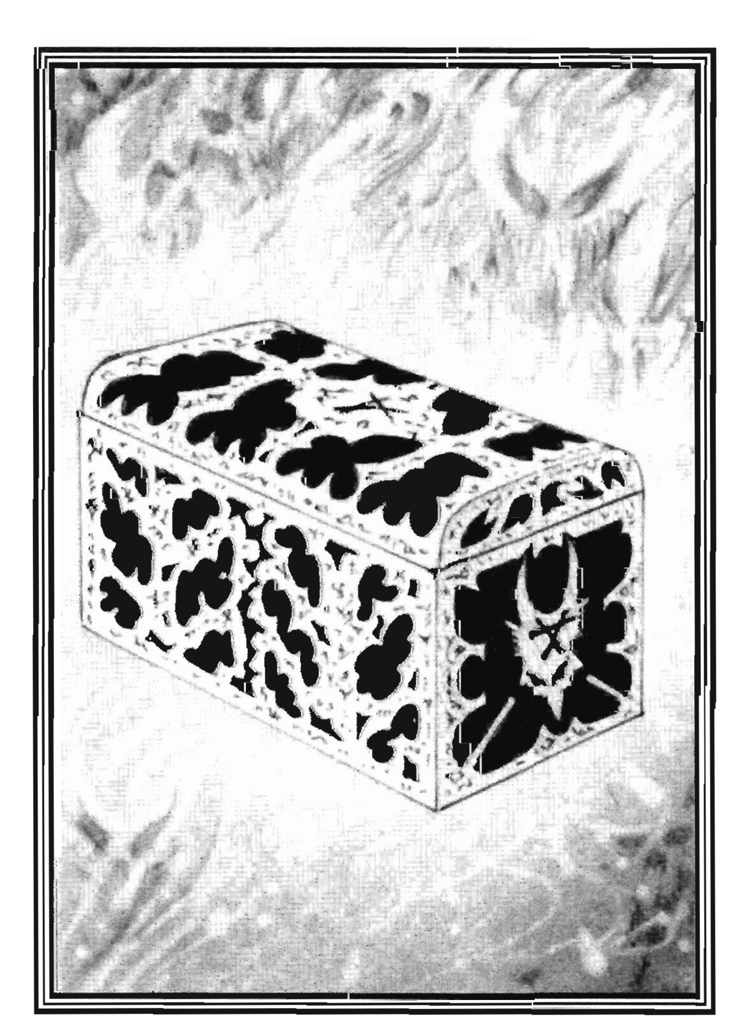
L'endroit est également protégé par deux solides gardiens. Les deux armures complètes d'adamantine (voir *Profils*, page 84) attaquent dès que les PJ sont à l'intérieur.

S'ils viennent à bout de ces adversaires et réussissent à se faufiler dans les cages, les pilleurs devront encore ouvrir les coffres. Ils sont de bois verni noir, cerclés de fer, garnis de cuivre et disposent d'une serrure ornementée d'une complexité diabolique (**DS** 50%). Cependant, chacun d'eux recèlent également des dangers et des récompenses qui lui sont propres.

Les Pièges

Le premier est protégé par des dards montés sur ressort. Il faut faire jouer la serrure puis tourner la clé (ou le passe) une fois de plus afin de désarmer le piège. Sinon, dix dards jaillissent sur un demi-cercle couvrant les côtés et le devant du coffre. Ces projectiles ont une **CT** de 60 et une **F** de 1. Ceux qui infligent des dommages et la moitié de ceux qui n'en provoquent pas (considérez qu'ils écorchent la peau) injectent à leur cible une dose d'*humanicide*. Déterminez aléatoirement qui est visé par chaque dard. Personne ne peut en recevoir plus de trois, à moins de se tenir juste devant (par exemple pour soulever le couvercle). Si le coffre est ouvert par la force, le piège se déclenche également, et il n'est alors pas possible de le neutraliser avec le tour de clé supplémentaire.

Le deuxième coffre est doté de la même protection, le poison étant de l'*elvicide*, et d'une deuxième qui entre en action si on s'en occupe avec brutalité. A l'intérieur repose une fragile sphère de verre remplie de spores de Moisissures Jaunes ; si le meuble est renversé, défoncé, etc., elle libérera son contenu mortel sur 10 mètres. Si la serrure est crochetée, il ne se passera rien de tel, mais les PJ devront se montrer prudents pour prendre le trésor sans briser la sphère (pas besoin de test, mais lancez les dés comme si vous faisiez des jets secrets, pour le simple plaisir d'effrayer les joueurs). Elle est bien trop délicate pour être transportée (et servir d'arme, par exemple).



Le troisième coffre dispose d'un *Verrou Magique* légèrement défraîchi, mais permanent ; toute tentative de crochetage mécanique n'a que 50% de chances de réussir, même si celui qui l'exécute réussit son Test de **Dex**. Les parois ne peuvent être brisées, car elles sont entièrement couvertes de fer — on ne peut qu'en forcer le couvercle. Il comprend en outre un piège très déplaisant. Trois rounds après son ouverture, des couteaux au tranchant incroyable jaillissent sur tout son pourtour, et sa partie supérieure se retrouve donc brusquement truffée de lames. Si, à ce moment, un PJ est penché sur le coffre, il perd 2D6 points de *Blessure* (modifiés par l'armure des bras). Il doit également réussir un Test d'**I** sous peine de ne pas reculer à temps et d'être tout simplement amputé d'un bras (lancez 1D6 : 1-3, gauche ; 4-6, droit ; ou montrez-vous charitable en décidant que c'est le bras de bouclier plutôt que celui d'arme). Si la marge d'échec est de 30 points ou plus, les deux bras sont sectionnés au coude.

Un Démon du Chaos renégat est prisonnier de la serrure du quatrième. Si elle est crochetée, il se libère pour attaquer le malotru. Si le coffre est cassé, il attaque un des personnages qui se sont chargés de la besogne. Ce Démon inhabituel possède un profil unique (voir page 84). Quelle que soit la méthode employée, à l'ouverture, un gaz se dégage sur 10 mètres (et se répand au rythme de 1 m par round). Il provoque un affaiblissement, et tous ceux qui y sont pris doivent réussir un Test d'**E** ou subir les pénalités suivantes : **CC**, **CT** et **I**, -10 ; **F** et **A**, -1. Même en cas de réussite, les trois premières caractéristiques subissent une pénalité de -5. Le Démon est immunisé contre ces effets.

Trésors

Quel que soit l'ordre dans lequel les PJ s'occupent des coffres (à moins qu'ils ne disposent d'un moyen magique leur permettant d'en déterminer le contenu à l'avance), la première prise est la moins intéressante, et leur valeur va croissant. Ce n'est pas juste, mais c'est comme ça.

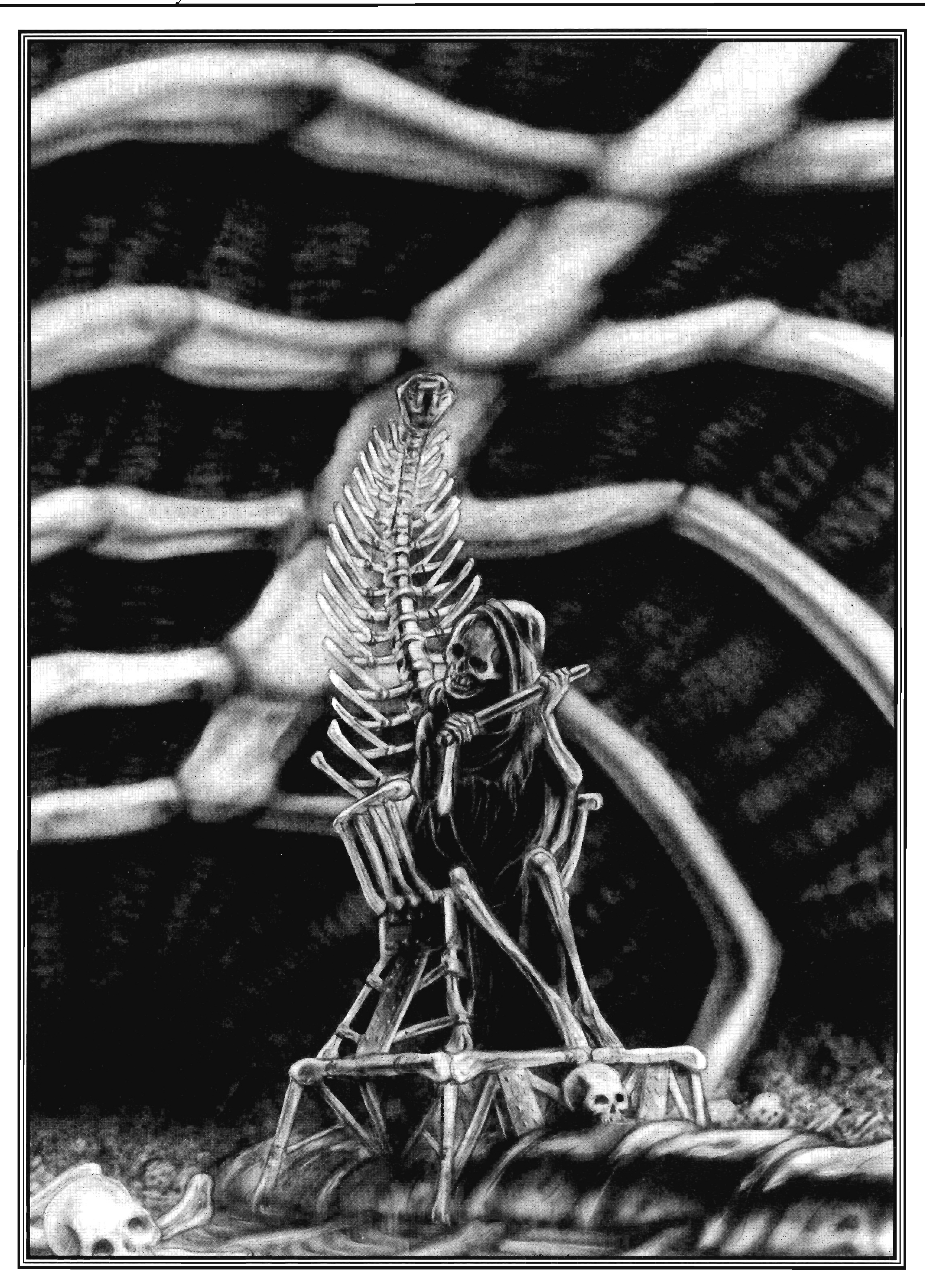
- Le premier contient huit énormes sacs de sous de cuivre — un total de 10403 sous, représentant 43 CO 4/3 et pesant 1040 Enc.
- Dans le deuxième reposent quatre sacs plus petits qui renferment des pistoles d'argent — 3822 pièces, représentant 191 CO 2/-.
- Le contenu du troisième est composé de couronnes d'or — d'origines diverses :

  Dans un sac, 847 couronnes impériales.

  Dans un autre, 1022 couronnes d'origine estalienne à l'effigie de Dom Luis XIV. Elles sont malheureusement en "or rouge", très chargées en cuivre et pratiquement sans valeur. Elles pourraient être vendues pour 70 CO, représentant la valeur des métaux qui les composent, et la plupart des numismates impériaux n'en donneront qu'une pistole par pièce. La *Métallurgie* permet de remarquer l'adultération, la *Numismatique* de savoir que leur valeur réelle est bien inférieure à leur valeur apparente.

  Le troisième sac contient 1882 roubles d'or de Kislev — des changeurs impériaux en proposeront 1 CO pour trois pièces.

  Dans le quatrième sac sont rangées 400 couronnes impériales antiques — elles sont à l'effigie de Carolus et portent comme date 1903 CI. Chacune peut être vendue 10 CO à un collectionneur, à condition que les PJ n'inondent



le marché. Elles ont malheureusement été traitées avec une forme d'*humanicide* qui agit au contact. Leur seule manipulation fait absorber une dose par la peau, les compter (ou les tenir durant un moment), une dose tous les tours. Les effets ne s'en font sentir qu'après 1D6+4 tours (5-10 minutes). Le poison se dissout dans l'alcool.

- Le quatrième et dernier trophée est un magnifique coffret en acajou et teck, entouré de filigranes d'argent et souligné de velours rouge. Il vaut à lui seul 250 CO. A l'intérieur, dans des compartiments individuels, sont rangées 24 gemmes de belle taille. Deux exceptées, leur valeur est "raisonnable" : 250 CO pièce. Les deux dernières sont de magnifiques rubis valant 1200 CO chacun.

84. Salle Ossuaire

Cette pièce incroyablement sculptée ressemble à l'intérieur d'une vaste cage thoracique. D'immenses "côtes" jaunies se développent à partir du sol sur les murs incurvés, et ce jusqu'au plafond, où un sternum court le long de la crête centrale. Il est presque impossible de percevoir entre les côtes le reste des murs et du plafond. Au regard comme au toucher, elles s'enfoncent dans un néant de velours impossible à traverser, même par la plus grande force, une sorte d'obstacle semi-solide.

D'immenses piles d'os se dressent de chaque côté de la pièce. Contre le mur opposé à la porte, un squelette drapé dans des robes portant le symbole de Mórr, assis un peu de travers sur un trône d'os et de fer, tient dans ses mains une épaisse baguette de bois noir dont la nature magique est évidente pour les PJ disposant de la *Conscience de la Magie* ou d'une *Détection de la Magie* ; il n'est même pas nécessaire de la toucher, tant cette magie est puissante. Un fidèle de Mórr qui ne dispose pas de la compétence appropriée





ressentira malgré tout la puissance émanant de l'objet s'il réussit un Test de **FM** à -10.

Les visiteurs ne risquent rien, sauf s'ils mettent à mal la structure de la pièce, les tas d'os ou le squelette assis, ou s'ils tentent de s'emparer de sa baguette. Notez que les Squelettes présents ne sont affectés par aucune forme de magie (même pas par *Annihilation de Morts-Vivants*). Les aventuriers devront se battre pour sauver leur peau !

Prendre la Baguette

Dès que quelqu'un pose la main sur cet objet, le Clerc squelettique resserre sa prise. Le PJ a une chance de base de 20% par round de lui arracher ce qu'il convoite, augmentée de 10% par point de *Force* au-dessus de 4, ou réduite de 10% par point en dessous de 4. Le Clerc libère une de ses mains pour attaquer. N'oubliez pas qu'on ne peut en même temps attraper la baguette et lancer des sorts, utiliser un bouclier, etc.

Même s'il parvient à s'emparer de l'objet, étant au cœur du combat, le PJ n'a pas le temps de s'arrêter pour réfléchir à son usage. C'est une *Baguette de Poussière*, présentée dans le chapitre *Magies Nouvelles, page 93.*

Attaqués !

Si les PJ sont attaqués, chaque pile d'os se transforme en 5 Squelettes de taille humaine, ayant le profil des Squelettes ordinaires. Le Clerc-Squelette est présenté séparément dans le chapitre *Profils*, page 84.

Ces adversaires disposent cependant d'une capacité spéciale en combat. Chaque fois que des coups leur sont portés, référez-vous à la Table des Morts Violentes et des Coups Critiques. Un Squelette qui obtient un résultat "TN" n'est pas immédiatement détruit. Il tombe en morceaux, sa cage thoracique se défait et ses membres se détachent de leurs articulations. Ils attaquent alors séparément, donnant des coups de griffes ou de pied à leurs opposants. Les profils des membres squelettiques sont fournis dans le chapitre *Profils*, page 85. Ce n'est pas là un grand danger pour les aventuriers, mais cela va les surprendre, les ralentir et les empêcher de s'enfuir facilement.

85. Passage Dimensionnel

Cette partie des couloirs est un passage dimensionnel fixe. Effectuez un Test secret de **FM** pour chaque personnage quand le groupe y pénètre. En cas d'échec, le PJ concerné se retrouve dans une des

cellules (82b-82i). Si vous voulez vous montrer compatissant, il est enchaîné au mur dans une des vides. Sinon, faites votre choix entre celles qui sont occupées, sachant que son habitant se tient entre l'arrivant et la porte...

86. Salle des Elémentaux

La porte est d'une résistance inhabituelle (**R** 8, **D** 20). Il ne reste plus grand-chose dans cette pièce pour indiquer que des Elémentaux y étaient évoqués. Les pentacles et des cercles magiques extraordinaires, gravés dans la pierre et soulignés d'argent et de mercure, ont été détruits comme si quelque chose avait jailli à travers eux par en dessous. Les murs donnent l'impression d'avoir été passés au lance-flammes. L'air sent le soufre, avec de faibles relents de fumée.

Malgré cet aspect menaçant, cette salle ne recèle aucun danger, mais pas plus de récompense.

87. Passage Dimensionnel

C'est également un passage fixe. Une nouvelle fois, effectuez un Test secret de **FM** pour chacun. En cas d'échec, le PJ concerné est envoyé dans une des cellules de la salle de torture (81a-81e). Bien qu'enchaîné, il a droit à un Test de **F** par tour pour se libérer. Si le Bourreau en 80 est encore en "vie", un Test d'*Ecoute* (bruit léger) lui permet d'entendre le nouveau captif se débattre dans ses menottes. Ceux qui ne tentent rien pour se détacher n'ont que 5% de chances par heure d'être découverts par Bremer.

D'un autre côté, si quelqu'un se retrouve en 81d, il peut s'amuser à chercher la bague de Véréna pour tuer le temps.

Si Bremer met la main sur un PJ enchaîné, il lui sort le grand jeu. Cela fait si longtemps qu'il n'a pas eu l'occasion de se livrer à la torture qu'il peaufine son ouvrage. Improvisez les règles pour les diminutions de caractéristiques de sa victime en fonction du temps qu'elle passe auprès de lui (celui que mettent ses compagnons à venir à sa rescousse).

88. Galerie

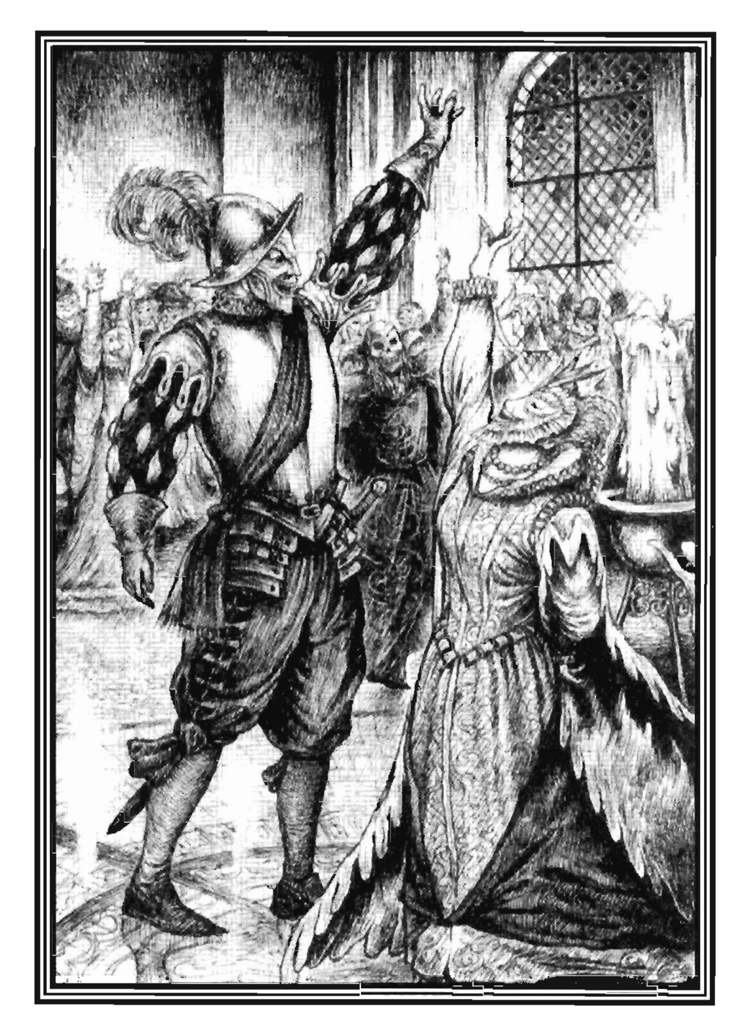
Ce site d'observation permettait à Drachenfels d'admirer et d'apprécier ce qui se déroulait dans le Puits Noir, qu'il surplombe. A l'arrivée des aventuriers, un écran de brume se dresse devant la galerie et à mi-chemin des marches. Ce mur presque solide leur bouche toute visibilité. On entend au-delà de faibles grognements, comme assourdis et lointains.

Une rangée d'épais rondins de bois soutient une rambarde qui court le long du bord de la galerie ; les spectateurs peuvent s'y appuyer pour regarder dans le Puits Noir (pour l'instant invisible, bien sûr). Les rondins, taillés, représentent des faces grotesques de gargouilles mais sont parfaitement inoffensifs. Une fine baguette de bois noir de 30 cm de long, à l'extrémité argentée, est posée dans une rainure creusée au sommet du garde-corps. Si les personnages veulent assister au spectacle, il leur suffit de donner deux coups rapides sur la rambarde avec la baguette ; la brume se dissipe alors et dévoile ce ce qui se passe en dessous.

89. Puits Noir

Il s'enfonce dans la pierre, jusqu'à quelques 9 mètres en dessous de la galerie, et de puissants enchantements altèrent ses dimensions. Il paraît mesurer 70 mètres sur 30, malgré ce qui est indiqué sur la *Carte 14*.

Le Puits Noir est une recréation réelle et une célébration magique des méfaits et perversités les plus effroyables de Drachenfels. Une petite assemblée y rejoue les derniers mouvements lents et élégiaques



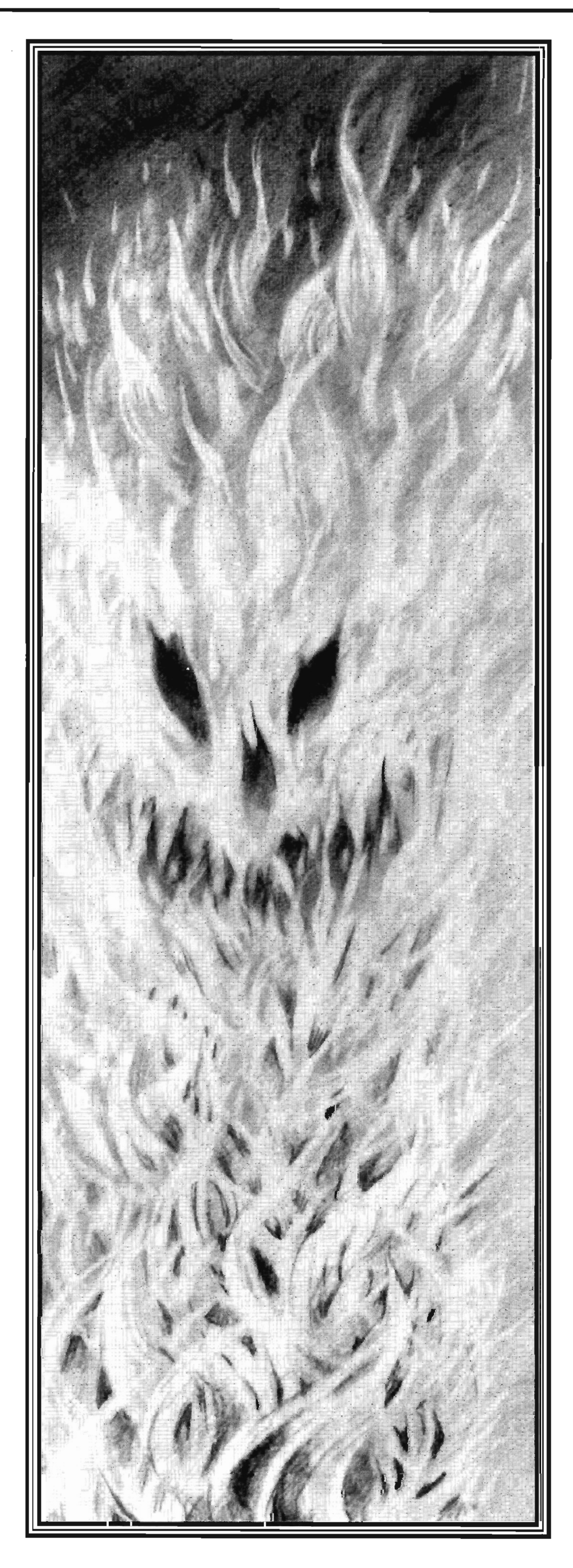
de la Pavane des Lépreux alors que la chair corrompue et puante de ses membres tombe par terre en lambeaux rugueux. Un majordome squelettique y fait le service pour un groupe de mutants à têtes de porcs assis autour d'une table, sur laquelle ils salivent abondamment tandis que le domestique entortille les entrailles d'un homme vivant qui se tord de douleur, puis les sert, encore fumantes, à ces invités bestiaux. Inutile d'insister davantage sur ce sujet. Ce sont des scènes d'horreur et de torture d'où toute pitié est exclue. Quiconque y assiste durant plus d'un round acquiert 1D3 Points de Folie.

Drachenfels Vit !

Dans le cadre du scénario *Drachenfels Vit !* (voir *Aventures dans le Château Drachenfels*, page 68), vous profiterez du Puits Noir pour montrer une scène particulière où un homme portant un masque de fer salue un groupe composé des répliques exactes des personnages. Puis il éclate de rire tandis que ses malheureux interlocuteurs, incapables d'opposer la moindre résistance, sont soumis aux tourments qu'ils redoutent le plus. Profitez à fond de toutes les terreurs des aventuriers. Si l'un d'eux a peur des rats, une cage qui en est pleine est fixée à sa poitrine ou à sa tête ; on lâche un Vampire sur celui qui craint les morts-vivants ; celui qui redoute le Chaos commence à muter de manière horrible et douloureuse ; et l'homme au masque continue de rire.

Les PJ ne peuvent rien contre cela. Les effets magiques dirigés vers le Puits Noir ne donnent aucun résultat, mais les Points de Magie correspondant à ces vains essais ne sont pas dépensés. Les projectiles se dissipent, les flèches se dissolvent dans le néant, les liquides déversés s'évaporent. Cet endroit ne peut être affecté ni magiquement ni physiquement.

La pire des choses à faire est de descendre l'escalier. Quand un PJ pose le pied dessus, il a droit à un Test de **FM** (*Sens de la Magie* +10) pour y détecter une sorte de piège magique. Une réussite lui permet



également de sentir la présence d'une sorte de séduction magique ou d'un effet d'attrait dangereux. En effet, ceux qui vont jusqu'au bas des marches prennent ensuite part à un des spectacles, rejouant sans arrêt la Fête des Bougies de Chair, la Pavane des Lépreux ou toute autre atrocité en cours. Ils deviennent des acteurs décérébrés de ce théâtre aux horreurs et sont perdus à jamais.

90. Fantôme Incendiaire

L'esprit qui hante ce passage a 20% de chances d'y apparaître par round de présence des PJ. Cette silhouette fantomatique ressemble à un Humain d'âge moyen, voûté, d'une maigreur effrayante, qui marmonne et jacasse à sa seule intention. Le plus étrange, ce sont les petits effets élémentaux qui l'illuminent : minuscules étincelles phosphorescentes autour de ses mains, petites vagues de clarté dans la pierre sous ses pieds, légère brume de chaleur autour de sa tête, condensation et gouttes d'eau sur les pierres des murs proches de lui. C'est le Fantôme d'un Elémentaliste contraint d'aider Drachenfels dans les recherches qu'il effectuait par ici il y a bien des siècles de cela.

Le malheureux, complètement fou, marmonne de manière incompréhensible. Toute tentative pour l'entraîner dans une conversation est vaine. Deux rounds après son apparition, il se transforme de manière explosive. Si les PJ se sont repliés, pas de problèmes ; sinon (si la *peur* les a figés sur place, s'ils essayaient de discuter, etc.), l'esprit devient un adversaire très dangereux. C'est alors un véritable feu ambulant, au corps spectral environné d'un immense halo de flammes dansantes. Il attaque comme un fou jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que les aventuriers quittent le couloir, auquel cas il disparaît immédiatement (voir *Profils* page 85).

91. Vortex des Chrysalides des Ames

Il n'est pas possible d'entrer ici sans les clés venant de 53. Ni la magie ni la force ne permettent de forcer la porte, les trajets dans l'éther et autres modes de déplacement magiques se heurtent à une barrière infranchissable.

Les personnages qui pénètrent dans la pièce doivent réussir un Test de **CI** ou être affectés par la *peur*. Le spectacle est aussi terrifiant qu'irréel. La température est glaciale, la salle pleine d'une brume frigorifiante, et, se déplaçant vers les arrivants pour les encercler, surgissent les chrysalides des âmes. Elles ressemblent à de gros vers ectoplasmiques à tête humaine qui se tortillent. Leurs mains rudimentaires tâtonnent autour d'elles, leur visage aux yeux fermés se presse contre une mince pellicule translucide qui semble les protéger de l'extérieur (c'est un peu comme si quelqu'un poussait de la tête contre un film de latex).

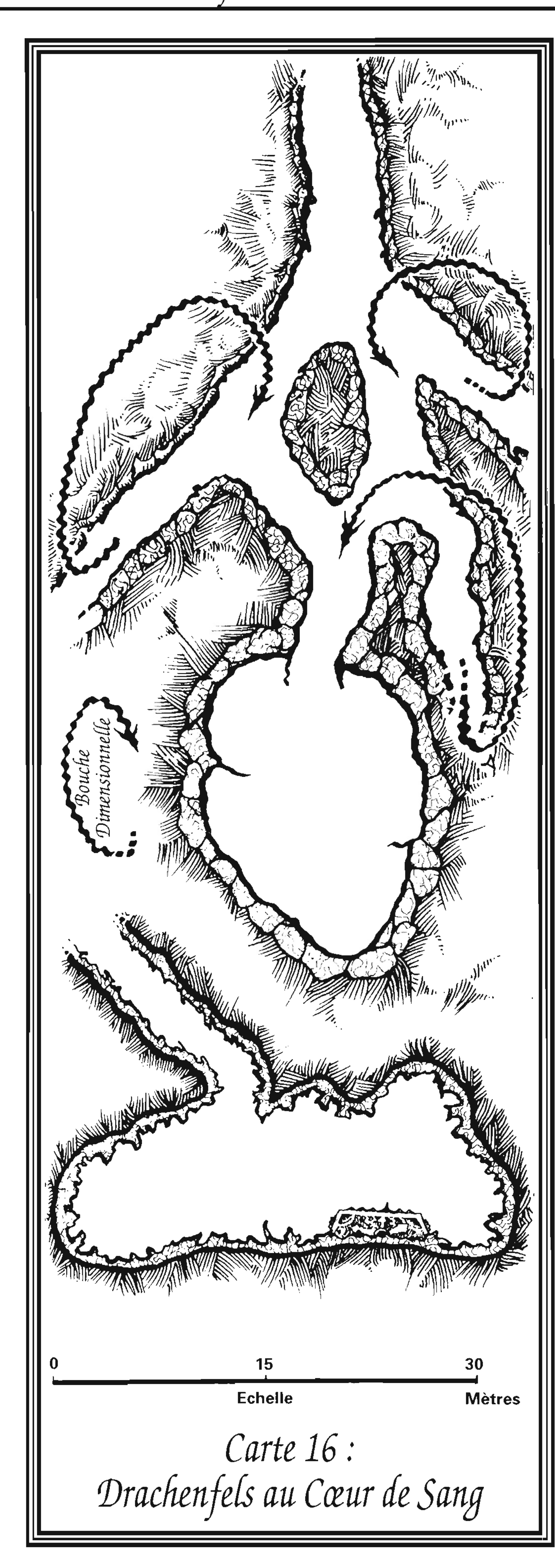
Les chrysalides évoluent partout à travers la pièce, y compris dans l'air. Elles se pressent contre les aventuriers qui peuvent facilement les repousser, mais découvrent en s'avançant qu'ils sont complètement cernées. Les armes traversent ces étranges cocons sans les endommager, mais la réaction que cela entraîne est terrible.

La Transformation des Ames

La chrysalide d'âme ouvre de très grands yeux, les pupilles dilatées par la terreur, l'horreur devant la mort se reflétant dans ses rétines, et le PJ ne peut éviter ce regard.

Le crâne devient translucide, et des fils blancs commencent à y former une étrange spirale. Ces fils s'étirent loin, très loin, jusqu'aux mains de Drachenfels qui aspirent l'essence de l'âme.

Images, sentiments et émotions sont entraînés le long de ces cordes jusqu'au Grand Enchanteur, qui les écrase et en fait un fragile nuage de poussière, tout ce qui reste alors de l'âme. Le crâne de la chrysalide est tiré en arrière, ses mâchoires disloquées, ses yeux brusquement obscurs et vides. Un instant plus tard, elle se dissout en une petite mare de vase grise.



Carte 16 : Drachenfels au Cœur de Sang

Cette transformation se produit en fait même si les PJ ne frappent pas les chrysalides. Deux rounds après leur entrée, et tous les rounds suivants, il y a 50% de chances pour que l'une d'elles soit ainsi détruite. Déterminez aléatoirement qui en est le plus proche et assiste au spectacle. Tout PJ concerné acquiert 1D4 Points de Folie.

Fuite

Le plus important, c'est d'ouvrir les portes vers 92 aussi vite que possible. La clé de 91 semble s'adapter à leur serrure, mais il suffit de tenter de l'y faire tourner durant un round (perdu) pour comprendre que ce n'est qu'une impression. La seule solution est de recourir à la force (**R** 5, **D** 17). Les chrysalides continuant leur ballet autour des PJ, le moindre mouvement d'arme se transforme automatiquement en attaque contre 1D2 d'entre elles (l'échec d'un Test de **CC** indique que le personnage en touche une).

92. Drachenfels au Cœur de Sang

Derrière ces portes, un conduit s'enfonce dans le sol. Il ressemble à une trachée parcourue par une pulsation au rythme lent. La matière qui le compose rappelle du cartilage couvert d'une membrane (et en a la consistance) ; de minces vaisseaux sanguins apparaissent sous la membrane. Les parois sont couvertes de cils épais et de petits polypes, et comprennent plusieurs sections de tissu cicatriciel. Ce boyau est magiquement protégé contre les attaques dans la mesure où il régénère immédiatement les zones endommagées, avec un effet secondaire : il est impossible d'y fixer des piques ou autres instruments similaires permettant l'escalade, car ils glissent au round suivant, lorsque le trou qu'ils ont créé se rebouche.

Les aventuriers peuvent se laisser glisser ou se retenir aux diverses prises, ou utiliser un sort de *Vol* ; de toute façon, la zone d'atterrissage est assez meuble. La *Carte 16* vous montre le Cœur de Sang et ses alentours. Les arrivants se retrouvent au confluent de plusieurs conduits, dont un mène au Cœur de Sang proprement dit. Les boucles dimensionnelles indiquées sont là pour perturber les intrus et compléter la sécurité de l'endroit — quand quelqu'un ou quelque chose d'autre que Drachenfels se présente au point de départ d'une boucle, lancez 1D10 pour déterminer où il se retrouve :

1 Aux portes sur la montagne, en dehors du château

2-6 A l'extrémité de la même boucle dimensionnelle

6-9 A l'extrémité d'une autre boucle dimensionnelle (choisie au hasard)

10 A l'entrée du Cœur de Sang

A l'intérieur de cette salle centrale se dresse l'immense catafalque de Drachenfels, où gît son corps décomposé. Certains de ses objets magiques les plus puissants entourent l'estrade ; ils forment un étrange motif presque circulaire comme s'ils avaient été attirés vers le cercueil dans un mouvement de spirale et s'étaient soudainement arrêtés.

Drachenfels Vit !

Dans le cadre de ce scénario, Drachenfels aura évidemment quitté son catafalque, à moins que les aventuriers ne l'aient déjà rencontré et tué dans une autre partie du château. Il se tiendra là, dans sa dernière retraite, attendant la bataille apocalyptique. Voir le chapitre *Aventures dans le Château Drachenfels* pour plus de détails sur ses tactiques page 68, et aussi son profil page 87.

Trésors de Drachenfels

Des individus qui sont allés aussi loin méritent de solides récompenses magiques, en particulier s'ils ont vaincu le Grand Enchanteur. Nous ne vous en fournissons aucune liste, permettant ainsi à chaque MJ de choisir les objets puissants qui conviendront à sa campagne.

Ce trésor dépendra également du nombre d'emplacements visités et de batailles livrées.

Voici, pour vous donner un ordre d'idée, ce que les personnages prêts-à-jouer devraient obtenir. Les objets marqués d'une astérisque [*] ne leur seront remis que s'ils ont triomphé de Drachenfels en personne.

- *Epée, dommages +3*, provoque la *peur* sur les coups portés
- Armure complète, *armure de plates de mithril +1*
- Armure complète, *Armure de mailles de Corrosion**
- *Bouclier +1, Rune de Protection*
- *Amulette de Fer, +20*
- *Joyau d'Energie*, 10 Points de Magie
- *Joyau de Sortilèges Multiples*, 4 sorts (au choix du MJ)
- *Anneau de Préventions Multiples*, 4 protections (au choix du MJ)
- Carquois de 14 *Flèches de Division*
- *Arc elfique de Force* (**F** 8)*
- *Corne de Licorne**
- *Baguette d'Absorption* contenant 11 Points de Magie (maximum 27)*

Ajoutez à tout ceci les Grimoires personnels de Drachenfels. Décidez de leur contenu exact en fonction de votre campagne, mais il devrait être assez conséquent. Sélectionnez les sorts disponibles en vous basant sur la liste donnée dans le profil de Drachenfels (page 88).

Note Finale

Si — et uniquement si — vous utilisez les personnages prêts-à-jouer, le groupe découvrira deux autres Grimoires, cerclés d'or et d'argent. Elmariel les reconnaîtra comme ceux qu'il devait retrouver. Il est impossible de briser la protection magique les entourant, aussi seul le commanditaire d'Elmariel pourra-t-il en faire usage.



Particularités du Château Drachenfels

Le Château Drachenfels, aussi déformé que l'esprit de son maître, fournit ainsi un environnement unique pour les aventures. En ce qui concerne les mécanismes généraux du jeu, les règles normales de **WJRF** s'appliquent à l'intérieur de la construction, avec toutefois des variantes et ajouts (facultatifs), dépendant du site. Les chapitres précédents ont déjà fait des allusions précises aux bizarreries locales, mais il vous faut également tenir compte en permanence des éléments généraux suivants.

Les Aventuriers

Que Savent-Ils ?

Il existe une grande différence entre ce que les joueurs savent de Drachenfels et les informations dont leurs personnages disposent sur le même sujet. Même si les joueurs croient tout connaître du Grand Enchanteur, ils découvriront progressivement à quel point cette idée est ridicule...



Quoi qu'il en soit, les PJ n'ont qu'une vague idée de ce qu'est Drachenfels. Vous devriez d'ailleurs, s'il le faut, encourager les joueurs à faire abstraction de ce qu'ils croient savoir, afin que leurs personnages se montrent réellement ignorant. Dans certains des scénarios proposés, ils se risquent dans le château alors qu'ils ignorent tout des lieux ou de leur propriétaire. Au début de *Chasseur de Primes*, par exemple, ils tombent sur la construction par hasard, peut-être sans réaliser où ils se trouvent !

Ils découvriront certains éléments de ce chapitre et du profil de Constant Drachenfels en consultant des érudits ou en effectuant des recherches dans les bibliothèques de guildes, etc. Il vous sera également possible de leur transmettre quelques informations par des PNJ tels que Bardul.

A moins que l'un des aventuriers, désireux de dîner dans un restaurant raffiné, se retrouve assis en face d'une jeune fille de seize ans qui se présentera comme étant Geneviève Sandrine de la Pointe du Lac Dieudonné... Mais c'est peut-être une autre histoire.

Tests Secrets

Les résultats de certains jets devront rester secrets. Il s'agira le plus souvent de tests de **FM** destinés à éviter des inconvénients d'origine magique, de tests d'**Int** contre les illusions, voire de tests d'**I**. Vous gagnerez beaucoup de temps en préparant à l'avance une série de tirages de 1D100 dont vous inscrirez les résultats et que vous utiliserez en cours de jeu selon vos besoins, sans avoir à lancer les dés. Cela vous fera gagner du temps et maintiendra le rythme de l'aventure ; de plus, les joueurs ne pourront pas se rendre compte qu'il se passe quelque chose. Alors que si vous vous mettez à jeter des poignées de dés, leur attention sera éveillée, et les personnages seront plus en alerte qu'ils ne le devraient.

Compétences

Baratin, Déguisement, Imitation

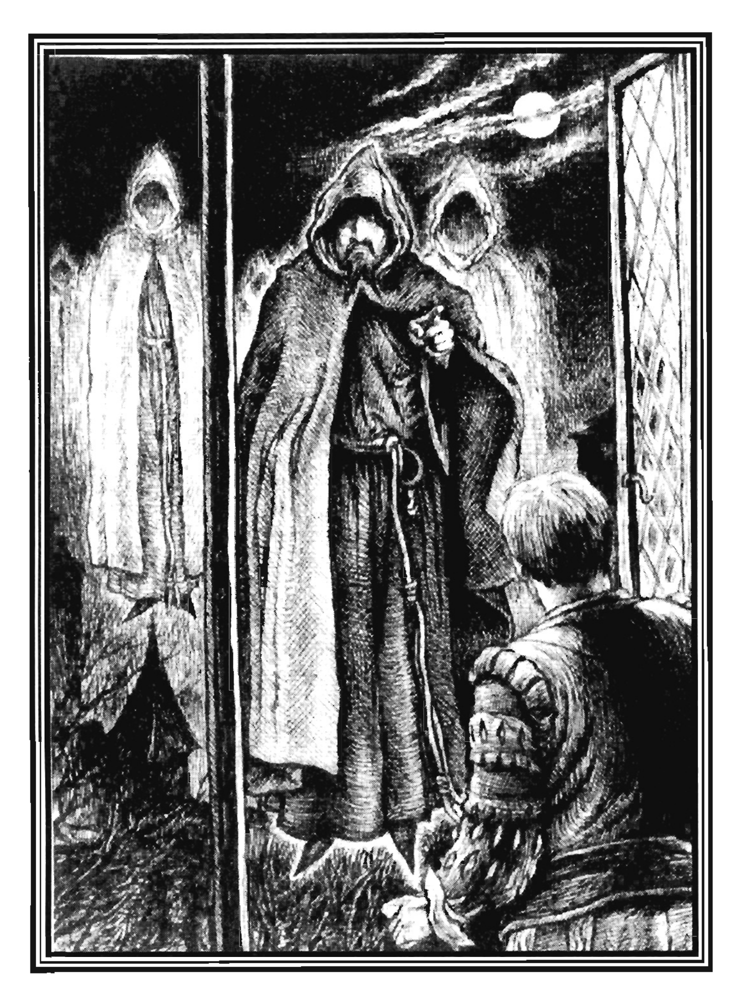
Ces compétences n'ont pas ici une grande utilité. Leurs effets normaux sur les tests de **Soc** sont ignorés (à moins d'indication contraire). Le Château Drachenfels est un lieu terrible et lugubre, dont les habitants percent aisément de tels subterfuges.

Chance

Les personnages prêts-à-jouer ont un côté inhabituel : deux d'entre eux disposent de la compétence *Chance*. C'est un net avantage, et si personne dans votre équipe n'en est pourvu, placez au château un objet magique qui confère cette compétence à son possesseur, un anneau ou une patte de lapin par exemple.

Sixième Sens

Il ne donne aucun avantage. Ceux qui possèdent cette compétence ont la sensation d'être suivis et épiés en permanence. Il pourrait en résulter une légère paranoïa, mais la menace que représente la forteresse est trop diffuse pour que le *Sixième Sens* y soit d'un quelconque secours.



Usage de la Magie dans le Château

Comme nous l'avons vu, le Château Drachenfels est un lieu hautement magique. S'il fait parfois plier les lois de la nature et des mathématiques, on peut s'attendre à ce qu'il perturbe celles de la magie. Les aventuriers vont s'apercevoir que certains sorts et effets magiques ne fonctionnent pas comme ils le devraient à l'intérieur de la forteresse de l'Enchanteur...

Toutes les modifications de règles et les notes qui suivent s'appliquent de manière générale à l'ensemble du château, sauf si la description d'une zone spécifique donne des indications différentes.

Sorts de Zone

La plupart des sorts de *Zone* s'appliquent normalement, avec cependant une exception importante : ceux permettant d'échapper aux morts-vivants, créatures enchantées et leurs semblables. Il s'agit de *Zone de Sanctuaire, Zone de Protection Démonique* et *Zone de Vie*.

Le fonctionnement de ces trois sortilèges (et des effets similaires dus à d'autres sorts ou des objets magiques) est altéré dans la demeure. A certains endroits, comme le chapitre précédent le précise, ils ne marchent pas du tout ; à d'autres (dont la salle 27), ils sont dissipés de la manière précisée dans le texte. Ailleurs, choisissez entre ces deux possibilités :

- Affirmez simplement qu'ils n'ont d'effet nulle part (sauf en 42, un lieu sanctifié par Sigmar). La magie maléfique locale balaie de telles protections, et les habitants morts-vivants ou enchantés des lieux n'y sont pas plus sensibles qu'à l'*instabilité*.

- Si cette décision condamne votre équipe à un destin rapide et cruel, optez pour une solution plus modérée : les sorts précisés fonctionnent plus ou moins, les créatures qui devraient normalement être affectées ayant droit à un Test de **FM** pour en éviter les effets. Les morts-vivants ont un score très faible dans cette caractéristique ; considérez que les plus puissants (en particulier les éthérés) font leur jet sous deux fois leur **FM**. Un Revenant ou un Spectre devrait avoir bien plus de chances de s'en sortir qu'un simple Squelette ou un Zombie ! Usez de tout modificateur qui vous semble nécessaire afin d'adapter la difficulté de telles rencontres à la force de l'équipe.

Evocations Magiques

Les enchanteurs ayant une spécialisation adéquate pourraient décider de combattre le mal par le mal lorsqu'ils font face à un Démon ou un Elémental, et d'évoquer des secours surnaturels. Cela ne marche absolument pas en intérieur ; dans les cours, il est parfois possible d'obtenir un résultat. Les créatures ainsi appelées sont sujettes à l'*instabilité* normale.

Les évocations magiques concernent aussi tout ce qui provoque l'apparition de créatures sensibles ou de structures importantes. Le sort de Magie Mineure *Apparition de Petits Animaux* est inutilisable, de même que celui de Magie de Bataille *Pont Magique*. Aucune forme d'évocation de Démons, morts-vivants, animaux, nuées, monstres ou Elémentaux ne peut donner de résultat, bien que les sorts de conjuration et d'immobilisation restent valables.

Les tentatives pour lancer ces sorts échouent automatiquement, mais sans entraîner de dépense de Points de Magie. S'il ne reste que peu de points à l'enchanteur, déterminez normalement les risques de "retour de flammes", bien que s'ils se produisent, ils ne puissent alors entraîner d'effet d'évocation.

Illusions et Contrôles Magiques

Les entités sans esprit ne peuvent être affectées par les illusions. Les morts-vivants tels que Squelettes et Zombies, les lits, armures, véhicules, rampes et autres objets animés sont impossibles à berner ainsi. Faites bien de ce point une règle absolue.

Les tentatives pour contrôler les occupants du château se voient opposer une forte résistance. Face au sort *Contrôle des Morts-Vivants*, le plus important de ce genre, Squelettes et Zombies bénéficient d'un bonus de +20 au test de **FM** qui peut leur permettre de résister. L'effet de "contrôle" le plus spectaculaire est bien sûr la destruction. Les cibles mortes-vivantes de *Destruction des Morts-Vivants* ou *Annihilation des Morts-Vivants* reçoivent un bonus de +50 à leur test.

Sorts Affectant les Portes

Les portes du château sont protégées des sorts *Ouverture, Verrou Magique* ou *Renfort de Porte* prononcés par tout autre que le Grand Enchanteur. Accordez à ces structures un "Test de **FM**" (avec une **FM** de 49) pour leur résister — leur lanceur peut évidemment dépenser des Points de Magie supplémentaires pour affaiblir cette résistance.

Plaies Infectées

La majorité des morts-vivants non éthérés peuvent être à l'origine de plaies infectées ; le "nettoyage" de la forteresse risquant de durer un certain temps, il est possible que ces blessures posent des problèmes. Il est important qu'un des aventuriers possède la compétence ou le sort *Pathologie*. Si personne ne l'a, appliquez cette règle modifiée :

Les effets secondaires des plaies infectées ne se déclenchent que lorsque les PJ quittent le site. Tant qu'ils restent sur place, les blessures sont considérées comme normales. C'est peut-être parce que le château s'amuse à retarder l'infection pour avoir le plaisir d'assister aux efforts maladroits de ses visiteurs. Les PJ ont ainsi le temps d'atteindre leur but, et affronteront ultérieurement le problème dû à leurs blessures.

Réductions de Caractéristiques

De nombreux pièges, sorts, créatures et autres effets vont affecter les profils des personnages. Toutes les réductions sont cumulatives,

sauf indication contraire. Lorsqu'une caractéristique descend à zéro, le PJ concerné sombre dans l'inconscience pour 1D4 heures. Les points perdus (en dehors de ceux de *Blessure*) sont en principe récupérés au rythme de 1 (1D10 pour les caractéristiques en pourcentage) par heure de repos total (consacrée à dormir ou à rester paisiblement allongé).

Nous vous proposons une règle cruelle mais optionnelle : quand la baisse s'applique à une caractéristique psychologique (**Cd**, **Int**, **Cl**, **FM**, **Soc**), le personnage acquiert en outre 1 Point de Folie.

Coups Critiques

Les coups critiques sont dangereux — c'est normal, puisque le combat est une activité dangereuse. Toutefois, infliger un mauvais coup au mauvais moment et pour une mauvaise raison est une bien triste manière de mettre fin à la participation d'un personnage à une aventure particulièrement excitante.

Les Points de Destin vont rapidement s'épuiser, surtout dans le scénario *Drachenfels Vit !* Si les PJ subissent de lourdes pertes non méritées, par pure malchance (et non à cause de la mauvaise qualité de leur jeu), et que l'aventure semble destinée à tourner court, n'hésitez pas à placer un objet magique utile quelque part dans le château.

Il pourrait s'agir d'un *Scalpel de Chirurgie*, qui confère un bonus de +10 aux tests d'**Int** des Médecins employant la compétence *Chirurgie* et permet à tout Lettré de pratiquer la *Chirurgie* (mais sans bonus !). Un accessoire aussi précieux évitera un désastre si l'équipe traverse une période de déveine.

Il se trouvera probablement sur (ou dans !) un des cadavres du salon (17), dans une des chambres d'amis (34-37) ou dans la réserve magique (74).

Folie

Comme les effets des plaies infectées, l'apparition des folies peut être retardée jusqu'au départ de leurs victimes. Les conséquences des expériences vécues — les Points de Folie récoltés — devraient apparaître 1D4 jours plus tard, en une sorte de choc post-traumatique. Mais ce n'est pas parce qu'un aventurier ne se transforme pas sur-le-champ en loque radotante qu'il devrait se croire définitivement à l'abri des effets de la folie à venir...



Si plusieurs personnages développent des désordres mentaux, mieux vaudrait qu'ils trouvent le Grimoire de Lermontov dans la bibliothèque (26).

Sommeil

Le Château Drachenfels est dangereux, irréel et surnaturel. Il va sans dire que nul ne peut espérer y passer une nuit tranquille. Ceux qui y ont dormi ne se sont cependant pas tous réveillés le lendemain transformés en déments hurlants. Pas tous...

Quiconque dort à moins de 1,5 kilomètres de la forteresse a 10% de chances par nuit, cumulatives, d'être la proie d'un horrible cauchemar. Des scènes de mutilations et de meurtres sanglants hantent le rêveur, et les hurlements des suppliciés remplissent ses oreilles. Il subit une pénalité de -1 en **F** et en **E** jusqu'à midi, après son réveil, et a également 10% de chances d'acquérir 1 Point de Folie. Les enchanteurs émergent de leur nuit avec quelques Points de Magie en moins — de 5 à 30% (5D6), en arrondissant à l'entier supérieur. C'est une perte temporaire, les points perdus étant normalement récupérés après le réveil. Un seul endroit fait exception, la chambre 42, où les PJ peuvent dormir sans craindre le moindre mauvais rêve. Dès que quelqu'un a fait un cauchemar, la probabilité pour qu'il en ait un repasse à zéro.

Quand un PJ a acquis 6 Points de Folie ou plus, même s'il ne souffre d'aucun trouble, ajoutez 10% chaque nuit à ses chances d'affronter un cauchemar.

Le cas des rencontres nocturnes, quand l'équipe se repose et dort, est abordé plus loin.

Le Château

Démolir le Château

La structure générale du château ne peut normalement être endommagée. S'il est possible de réduire les meubles en miettes pour alimenter des feux, de brûler les tapisseries des murs, d'arracher les rampes d'escalier et d'effectuer d'autres modestes actes de vandalisme, les PJ ne peuvent entreprendre de grands travaux de démolition visant l'intégrité de la construction. Les murs sont insensibles aux sorts tels que *Destruction des Murs* ou *Démolition* de même qu'aux chocs et aux coups. Il est peu probable que les visiteurs se mettent à défoncer des parois de 30 cm d'épaisseur à coups de pioches, mais s'ils s'y essayent, les outils ne font que rebondir, peut-être en entraînant une foulure du poignet.

Faites appel à votre bon sens dans les situations limites, mais en partant du principe que murs, sols et plafonds sont inaltérables. Les portes peuvent être défoncées, mais sont ensuite régénérées en un nombre de jours égal au score de **R**. Cela ne devrait pas gêner les visiteurs, mais ce phénomène souligne bien la nature étrange des lieux. Notez quand les battants ont été démolis, combien de temps ils mettent pour se reconstituer, etc. Si ce petit travail vous ennuie, considérez qu'une porte est régénérée quand vous en avez envie — à condition que ce ne soit pas le jour même de sa destruction.

Ces conditions changent une fois que la girouette est retirée de son support au sommet de la Grande Tour. Les portes cessent alors de se reconstituer, les bâtiments deviennent vulnérables aux assauts physiques et magiques, mais à un rythme très lent.

Pendant une semaine, rien ne change, puis les constructions encaissent 10% des dommages normaux, qu'ils proviennent de sorts,

de coups, etc. Ce pourcentage augmente de 10 points chaque semaine, de sorte qu'après 10 semaines, le château craint autant les attaques physiques et magiques que toute autre bâtisse.

Cette règle ne s'applique pas dans le scénario *Drachenfels Vit !* Si Constant Drachenfels n'est pas anéanti — après son réveil, il répare et rétablit les défenses de sa demeure. Dès qu'il reprend conscience, le château redevient insensible aux dommages.

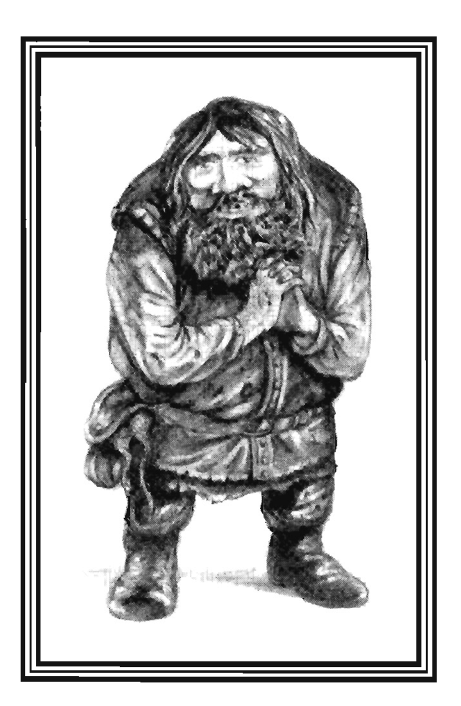
Habitants

Certaines personnes et créatures, libres de leurs mouvements, se déplacent d'une pièce à l'autre. Ces occupants offrent ainsi un double intérêt.

- Ils vous évitent de tomber dans la monotonie. Si vous ne faites rien pour les en empêcher, les PJ vont vite s'installer dans une routine classique : ouvrir la porte, combattre les monstres, prendre les trésors, s'arrêter pour souffler, ouvrir la porte suivante, etc. Ils supposeront que les zones déjà nettoyées sont sûres, et peut-être y retourneront-ils pour se reposer et récupérer des Points de Blessure et de Magie avant de continuer. Vous les maintiendrez en état d'alerte en faisant intervenir de temps en temps un visiteur inattendu — le Château Drachenfels est un endroit dangereux et ceux qui l'explorent ne devraient jamais, vraiment jamais, se sentir en sécurité.

- Ensuite, vous programmerez leurs apparitions en fonction de la nécessité du moment. Si les PJ sont bloqués et ne savent plus que faire, Bardul ou Stanislav passeront par là et pourront peut-être leur donner quelques idées utiles — mais les aventuriers devront mériter l'aide ainsi reçue. S'ils se montrent trop sûrs d'eux (c'est peu probable dans ces circonstances, mais on ne sait jamais), un Fantôme hostile viendra leur rendre le sens des réalités. S'ils envisagent des actions malveillantes ou allant à l'encontre de ce qu'ils devraient réaliser, un autre Fantôme, à l'hostilité moins immédiate, tentera de les en détourner.

Les descriptions suivantes fournissent des détails précis qui s'ajoutent à ces formules générales. Les profils et les règles relatives à tous les êtres présentés ci-après figurent dans le chapitre *Profils* (page 73).



Bardul le Bossu

Bardul, un vieux Nain, est un ancien serviteur de Drachenfels. Il pense avoir environ 280 ans, bien qu'il soit maintenant un peu perdu dans le décompte des années. C'est un bien bel âge, même pour quelqu'un de sa race, et la magie du château n'est peut-être pas étrangère à cette longévité. Les autres détails le concernant sont présentés dans son profil.

Il n'est pas difficile de rencontrer Bardul. Sa chambre est en 55, mais on a des chances de tomber sur lui ailleurs. Il peut en effet aller presque partout, car il n'est pas affecté par les points et passages dimensionnels et est ignoré des morts-vivants. Le plus souvent, il balaie les escaliers (33), les couloirs (24 et 30), le grand hall (18), ou s'occupe de ses horloges en 17. Il possède les clés de toutes ces pièces, ainsi que celles de 19, 20, 57, 58 et 59. Bardul aime les pendules ; il est très doué pour les démonter afin de les nettoyer, mais absolument incapable de les remonter.

Il connaît bien le rez-de-chaussée, en particulier les emplacements indiqués dans le paragraphe précédent, mais pas toutefois jusqu'au moindre détail (comme la présence de l'Amibe dans les toilettes, en 20). Sa mémoire n'est pas toujours parfaite et, parfois, les choses changent sans qu'il le remarque.

Bardul sait aussi des choses importantes sur d'autres lieux, et en particulier :

- La Fondrière (56) est un endroit magique et dangereux où étaient jetés les prisonniers.
- La Grande Tour n'a pas d'entrée normale. On ne peut y pénétrer que par un portail magique dont il ignore l'emplacement.
- Il y a des salles secrètes derrière la porte ouest du couloir (référence à la zone 61), mais lui a toujours eu peur d'y aller.
- Le bureau (25) est suivi d'une bibliothèque à laquelle on ne peut accéder que grâce aux clés que Drachenfels conservait sur lui. Bardul ne sait pas où elles sont maintenant.
- Il a souvent entendu quelque chose de très lourd se déplacer dans la chambre du Maître (31). Il a peur d'y entrer.
- La cuisine (22) est vide (les "Zombies" ne réagissent pas à la présence du Nain).
- Les pièces "extérieures" (31-47) étaient les chambres et les suites réservées aux invités.

Cette liste n'est pas exhaustive. Si vous décidez que Bardul en sait plus, notez très soigneusement les informations supplémentaires qu'il peut transmettre. Ce qui est vraiment secret, ésotérique ou magique lui est inconnu.

Il ne va certainement pas révéler tout cela en réponse à de simples questions. C'est un vieux Nain solitaire qui apprécie la compagnie des aventuriers — à condition qu'ils le traitent bien, bavardent avec lui et se montrent amicaux. Il leur dévoilera son savoir peu à peu, en s'attachant à leurs pas tant qu'il ne risquera rien. Il tentera même de les prévenir du danger s'il les voit se précipiter vers lui — par exemple s'ils veulent entrer dans la Fondrière (56).

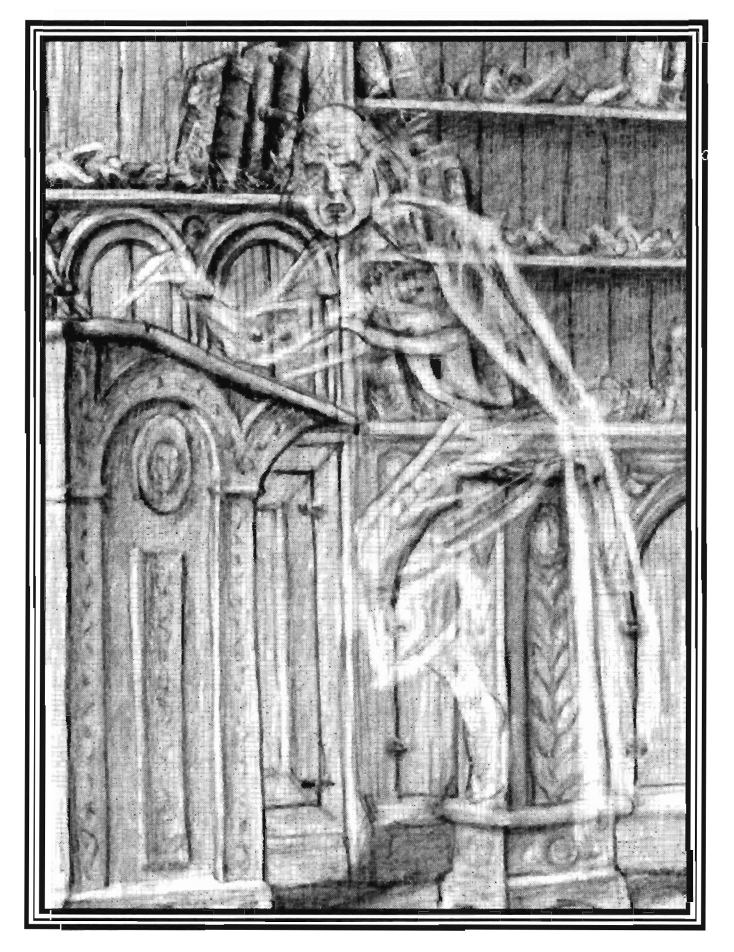
PROTECTION DIMENSIONNELLE : Bardul a acquis une immunité remarquable. Lorsqu'il franchit des points ou des passages dimensionnels, il arrive toujours là où il le veut. Si les PJ restent en contact avec lui en formant une chaîne, ils le suivront sans être affectés par les effets dimensionnels aléatoires.

Associez ce fait au profil du Nain pour créer un courant de sympathie. De tous les êtres que les personnages vont rencontrer dans le château, il est celui qui se rapprochera le plus d'un ami ; bien traité, il leur facilitera grandement la vie. Et la leur sauvera parfois.

Stanislav Goethe, Sage-Fantôme

Dans *Géographie de Drachenfels*, Stanislav est présenté comme occupant son étude (59), mais lui aussi circule dans la demeure. Il est logique qu'il fréquente les lieux suivants : la bibliothèque et le bureau (25 et 26), les salles de l'Oracle et leurs alentours (65, 66) ou même la salle de musique (21), où il peut consulter quelque partition. Si vous avez besoin de le faire apparaître ailleurs, imaginez une raison adaptée : il recherche des papiers perdus qu'il croit avoir laissé au dernier occupant de l'endroit, il se dirige vers un des lieux précédemment indiqués, etc.

Le profil de Goethe (et le texte du chapitre précédent) montre bien qu'il n'est pas facile à aborder. Il ne s'en laissera pas compter en ce qui concerne les intentions des PJ et les raisons de leur présence. Il ne connaît que les éléments suivants, les seuls qui ont de l'importance à ses yeux :



- Des masques appartenant au Maître se trouvent dans le bureau (25). Certains sont magiques.

- La bibliothèque (26) est dotée de quelques pièges destinés aux imprudents, mais la collection de livres est "légère, très légère, hummm."

- Quelque part dans les souterrains (90) séjourne un esprit fou, un Elémentaliste qui "s'embrase si vous tentez de lui parler. Dément, complètement dément. C'était un sorcier prometteur, le jeune Grike, mais qui ne sait plus maintenant que glapir."

- Les souterrains (76) sont occupés par un mutant reptilien que Stanislav affirme dangereux et hostile. Ce malheureux Gerd était à son service, et Stanislav a développé envers lui une haine irrationnelle. Il a même tenté de l'empoisonner.

- Les Grimoires gisent auprès du Maître, là où il repose pour l'éternité. Stanislav sait que c'est quelque part au plus profond des souterrains sans pouvoir préciser davantage.

Il sera très difficile de lui extirper cette information. Le mieux est de l'interroger sur ce qui l'intéresse le plus, afin de l'entraîner dans une conversation, ou de lui apporter des vélins et des encres en lui demandant respectueusement s'il dispose d'assez de matériel d'écriture — il appréciera le geste. Une question tournée avec soin, du style : « *Je crois avoir vu une de vos monographies dans une grande bibliothèque d'Altdorf. Ou était-ce à Middenheim ?* » est aussi une bonne flèche, quoique décochée à l'aveuglette.

Vampire Itinérant

Maximilien von Steinhoff (52) représente un PNJ errant très dangereux. Comme il voyage sous forme éthérée, il peut fondre sur un personnage isolé, l'hypnotiser du regard et se rassasier de son sang. Bien sûr, quand il fuit, il ne part pas vers 52 — il y retournera ultérieurement. Il se peut même qu'au début de l'aventure, il n'ait pas encore atteint cette partie du château.

Esprits

Vu la quantité incroyable de gens qui ont connu une fin atroce dans le Château Drachenfels, vous avez carte blanche pour y placer Fantômes et autres morts-vivants éthérés. Voici quelques suggestions de types inhabituels de ces créatures, ainsi que des indications sur la manière dont ils peuvent intervenir auprès des PJ. Malgré le terme générique "esprits", ne les confondez pas avec les Esprits Gardiens (voir *Bestiaire, page 90*). Employez pour eux les profils standard de Fantôme, de Spectre et de Revenant de **WJRF**.

Veilleurs

Ces esprits semblent avoir revêtu une cape dont ils auraient relevé la capuche, un peu comme des moines ; ils donnent l'impression de flotter vers le spectateur. Ce sont généralement des Fantômes, se déplaçant par groupes de 2-5 (1D4+1). Ils ont pour rôle d'observer les PJ (en étant invisibles) et de les prévenir de la proximité des principales sources de mal et de danger : ils émettent un avertissement énigmatique, puis font demi-tour et se dissipent dans le néant. Si les aventuriers ignorent leur mise en garde, ils ne la réitèrent pas lors de la visite suivante.

Ces sentinelles n'attaquent pas et, si elles sont prises pour cibles, passent dans l'éther et disparaissent. Elles ne répondent pas aux questions mais transmettent leur message et s'en vont, à moins que vous n'ayez une excellente raison d'en décider autrement.

Leur rôle est d'aider les PJ en leur indiquant les plus grands dangers qui se présentent. Elles risquent cependant de recommander à leurs protégés de ne pas pénétrer dans des endroits où ils pourraient pourtant recueillir des informations ou des objets utiles. Il faudra donc qu'ils tiennent compte de leurs signaux, mais sans leur obéir aveuglément. Les joueurs sont capables d'atteindre cette conclusion tout seuls, aussi n'hésitez pas à insister ou au contraire à passer rapidement sur certains avertissements.

Esprit Emprisonné

Il devrait s'agir d'un Spectre ou d'un Revenant, car ces morts-vivants sont toujours liés à un endroit qu'ils ne peuvent fuir. Celui-ci en est très, très fâché. Choisissez le site qui vous convient : un bibliothécaire en 26 (dans ce cas, Stanislav le Sage-Fantôme le connaît), un domestique en 45, ou même un esprit qui n'apparaît pour combattre que si quelqu'un touche à la girouette — ce dernier choix est très méchant.

Un tel être est implacable, sourd à la raison et sans doute dément. Il attaque tout ce qui vit (sauf Bardul) à vue et lutte jusqu'au bout. Dans sa furie, il pourrait même aller jusqu'à ignorer totalement les sorts de *Zone*, quels que soient leurs effets sur les autres morts-vivants du château.

Esprit Désespéré

Il ne s'approche pas réellement des PJ, semblant indifférent à leur présence bien qu'incapable de les éviter s'ils viennent vers lui. Cet esprit souffre d'un ennui infini, une totale désespérance. Il ne s'intéresse à rien, pas même à sa propre existence. Il a vu tant de choses dans le château que plus rien ne peut désormais le toucher.

Si cet état lui est trop pesant, il peut faire preuve d'un humour noir afin d'alléger son fardeau. A moins qu'un des PJ lui rappelle le fils ou la fille qui lui était autrefois si précieux, lui devenant presque cher.

Un tel esprit a tendance à se souvenir des tragédies qui se sont déroulées dans le château plutôt que des détails des lieux. Il parlera du Festin Empoisonné, de la Pavane des Lépreux, de la mort des grands personnages abusés et des âmes, des tourments des Chrysalides des Ames (91), des torturés (80/81), la Salle des Tentations (28), etc. Il a encore une vague idée de la localisation de ces divers emplacements, mais ne prête guère attention aux détails géographiques et n'est certes pas capable de donner des indications précises. Lui-même s'oriente par rapport aux émotions et aux résidus émotionnels. Si cela paraît étrange, alors la vie d'un esprit désincarné dans un château magique est étrange.

"Monstres Errants"

Les "Monstres Errants" interviennent rarement dans **WJRF**. Cependant, au Château Drachenfels, un occasionnel visiteur inattendu permettra de maintenir les PJ sur leurs gardes...

En dehors de Bardul, de Stanislav et des esprits du château, d'autres êtres peuvent intervenir à des moments gênants. La table suivante est utilisable avec 1D8 ou 1D10. Lancez 1D8 pour les créatures "courantes", 1D10 si vous voulez qu'un esprit puisse intervenir. Les profils sont indiqués dans le livre de règles.

1D8/1D10	Créature		
1	Amibe		
2	Amphisbaena		
3	Scarabée Géant		
4	Sangsue-Caméléon		
5	Serpent Géant		
6	Araignée Géante		
7	1D4 Goules		
8	Elémental (taille 1D6) ; lancez 1D6 pour le type		
		1-2	Air
		3-4	Terre
		5-6	Feu
(9-10)	Esprit(s) du Château		

Rencontres Nocturnes

La section précédente donne les règles à appliquer aux personnages qui dorment dans le château et aux cauchemars qui en découlent. Il est également possible que des rencontres se produisent durant la nuit.

Pour des raisons pratiques, nous considérerons que la nuit est divisée en deux périodes de quatre heures, une avant et une après minuit.

Il y a une chance sur dix (résultat de 10 sur 1D10) par tranche de quatre heures pour que quelque chose vienne troubler le repos des aventuriers. Cette probabilité est modifiée comme suit :

+1 Si les PJ ne prennent pas les précautions classiques — monter la garde, barrer les portes, masquer leur piste jusqu'au lieu de campement, etc.

+1/+4 S'ils font trop de bruit (des conversations discrètes sont acceptables, des voix stridentes attireront des visiteurs).

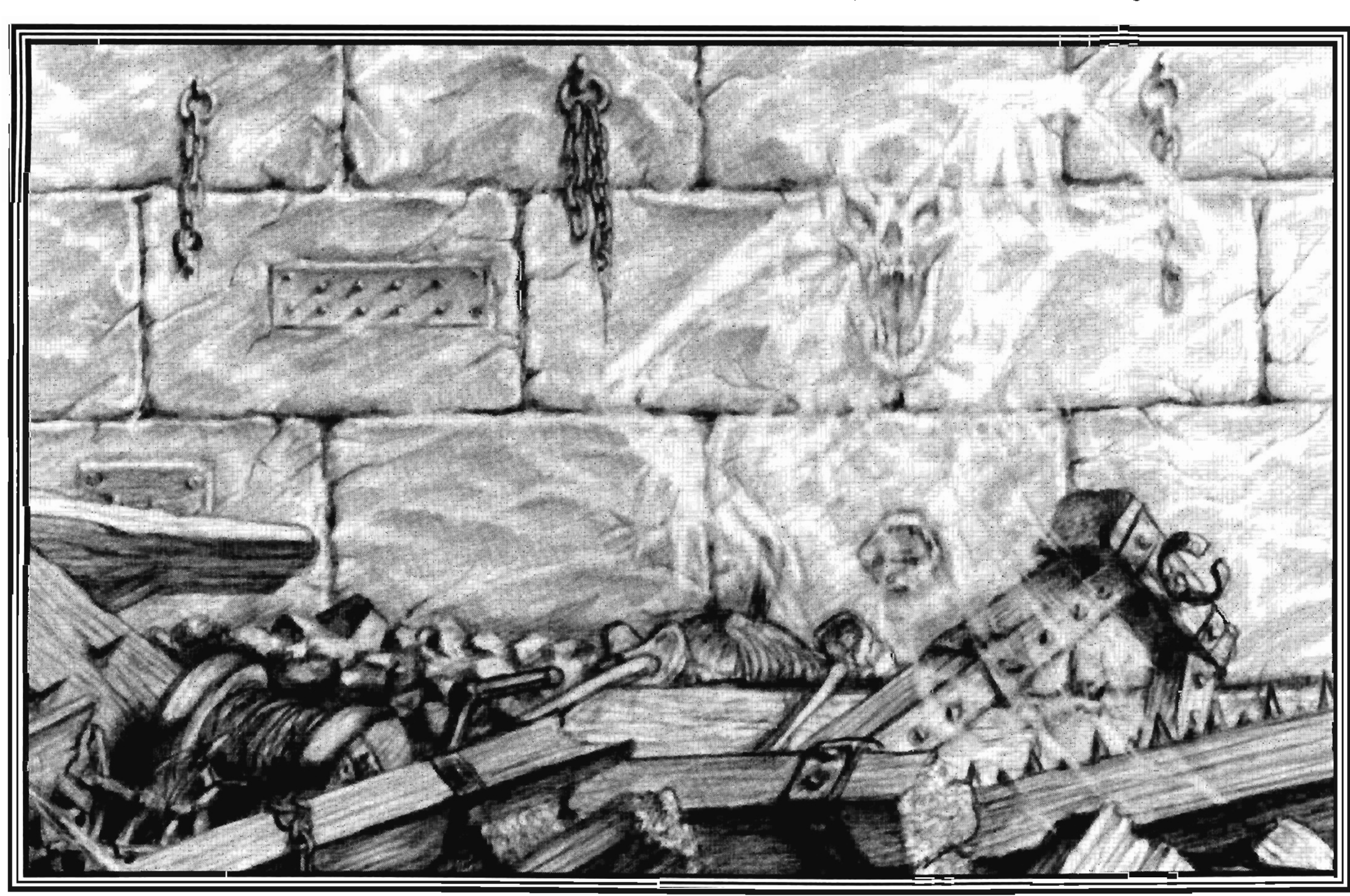
-1 S'ils s'installent en 42, dans le bâtiment des invités. Notez que ce modificateur peut annuler les risques d'une rencontre nocturne !

Utilisez la table donnée précédemment pour les monstres errants, mais en maintenant un juste équilibre. Si les PJ ont beaucoup lutté dans la journée tandis qu'ils exploraient les constructions, ne les punissez pas en leur envoyant des Goules noctambules. D'un autre côté, s'ils ont abusé des précautions et ont fait preuve de paresse, balayez tout ça avec ce que vous avez !

Instabilité et Stupidité

Les morts-vivants ne sont pas sujets à l'*instabilité* tant que la girouette est en place en haut de la Grande Tour. Pendant la semaine qui suit son retrait, il n'y a aucun changement. Ensuite, à chaque semaine qui suit, ils ont 10% de chances cumulatives de devoir faire un jet d'*instabilité* lorsqu'on les rencontre. Il est peu probable que cela affecte directement l'aventure, à moins que les PJ ne prennent de longues vacances après avoir enlevé la girouette et ne reviennent quelques mois plus tard.

Vous pourriez cependant décider que les morts-vivants des emplacements "dimensionnels" (tels que les terrains du Chaos, les chambres de lumière et de ténèbres, etc.) sont sujets à l'*instabilité* : ils existent indépendamment de tout espace normal et sont donc purement et simplement insensibles à "l'effet girouette".





Les Squelettes et autres Zombies ne sont pas quant à eux sujets à la *stupidité*. La magie environnante est suffisante pour les motiver dans leurs tâches et fait office de contrôleur. Ce privilège disparaît toutefois en même temps que la protection contre l'*instabilité*, dès lors que la girouette est retirée.

Magie Employée par le Château (option)

Si vous appliquez cette règle facultative, le Château Drachenfels peut directement utiliser la magie contre les intrus. Il n'attaque pas les autres créatures se trouvant dans son enceinte, à l'exception peut-être des non-résidents (comme Maximilien le Vampire) qui créent des effets de sort pouvant l'endommager. Le principe général de sa magie est qu'elle est réfléchie, c'est-à-dire qu'elle prend pour cibles les créatures produisant des effets magiques susceptibles de nuire à son intégrité.

Endommager le Château

Comme nous l'avons déjà indiqué, il n'est pas possible d'y créer par la magie des changements structurels majeurs ; mais certains sorts lui infligent des dommages, même s'ils ne l'affectent pas de manière fondamentale. En voici la liste :

Magie de Bataille 1	Boule de Feu, Rafale de Vent.
Magie de Bataille 2	Eclair, Démolition.
Magie de Bataille 4	Explosion.
Magie Elémentale 1	Assaut de Pierres.
Magie Elémentale 2	Déplacement d'Objet, Incendie, Pluie Torrentielle.
Magie Elémentale 3	Ecran de Flammes, Souffle de Feu, Tempête de Poussière.
Magie Druidique 2	Averse de Grêle.
Magie Druidique 3	Décomposition, Nuage de Vapeur.

Ces sorts provoquent une réaction du château chaque fois qu'ils sont employés, s'ils en affectent la structure générale. Par exemple, une *Boule de Feu* lancée en intérieur va déverser un torrent de feu magique sur le sol et peut-être les murs. La structure sera donc affectée, mais l'ensemble n'en sera pas pour autant affaibli. Il réagira comme un animal qui vient de subir une brûlure superficielle irritante : en se retournant contre le responsable de la chose.

Certains des sorts indiqués ne toucheront pas directement le château s'ils sont parfaitement ciblés. Un *Souffle de Feu* dirigé contre une créature en vol, notamment, si la hauteur de plafond est suffisante. Mais en cas de doute, considérez que le bâtiment réagit.

Le Château Répond

Lorsqu'un des sorts indiqués ci-dessus est jeté au bâtiment (que ce soit par un enchanteur ou un objet magique), lancez 1D8 et ajoutez à son résultat le niveau du sort, puis consultez la table suivante pour savoir quel effet magique est déclenché.

1D8+NIV. DU SORT	RÉACTION DU CHATEAU
2	Apparition d'une Blessure Superficielle
3	Aura de Vulnérabilité
4	Peur Magique
5	Drain de Magie
6	Main de Mort
7	Fantôme Planant
8	Aura d'Impuissance
9	Paranoïa
10	Débilité
11	Mur Etrangleur
12	Paralysie

L'effet est toujours dirigé contre le personnage qui a lancé l'attaque, et personne d'autre. La victime a droit à un Test de **FM** (avec une pénalité de -10), sauf dans les cas précisés, pour tenter d'y échapper ; si elle y parvient, un Test d'**Int** réussi lui fera réaliser qu'une attaque de nature magique vient d'être dirigée contre elle.

Points de Magie

Le château n'a nul besoin de Points de Magie. Il dispose des réserves d'énergie nécessaires pour créer à tout moment les effets désirés, qu'il n'améliore cependant pas en augmentant la dépense d'énergie ; ils sont tous standard.

Description des Effets

APPARITION D'UNE BLESSURE SUPERFICIELLE
La victime perd 1D3 Points de Blessure et ressent une violente douleur dans les pieds et les jambes, comme si son bien-être physique était aspiré dans le sol.

AURA DE VULNÉRABILITÉ
La cible est entourée par un halo noir argenté, et tous les coups qu'elle reçoit durant les 10 tours suivants lui font perdre 1 Point de Blessure supplémentaire. L'aura se dissipe ensuite et l'effet disparaît. Les habitants des lieux expérimentés et intelligents savent ce qu'elle signifie et pourraient bien concentrer leurs attaques sur le personnage affecté.

PEUR MAGIQUE
Identique au sort de Magie de Bataille de niveau 3.

DRAIN DE MAGIE
Les Points de Magie de l'aventurier sont réduits de 2D6. S'il réussit son jet de **FM**, il en perd quand même 1D6. Quand sa réserve de PM est épuisée, il sombre dans l'inconscience pour 1D100 tours.

MAIN DE MORT
La victime voit une main squelettique bleue scintillante lui tenir l'épaule pendant 1 round. Si elle rate son Test de **FM**, elle perd 1D6 Points de Blessure (réduits par les protections magiques, mais jamais moins de 1). Dans le cas contraire, il ne lui en coûte qu'un point.

FANTOME PLANANT
Le PJ concerné voit apparaître dans l'air une hideuse forme fantomatique mutante qui descend sur lui, les mains tendues vers sa gorge. L'illusion est si réaliste qu'il est obligé d'utiliser son sort ou son



objet magique le plus puissant pour attaquer le "fantôme" au round suivant. Cela n'affecte en rien la silhouette qui semble alors plonger, comme pour attraper quelque chose dans la poitrine du malheureux ; celui-ci, victime d'une légère attaque, perd alors 1 Point de Blessure et doit réussir un Test de **CI** ou être en proie à la *peur* pendant 1D6 rounds. Aucun Test de **FM** ne permet d'échapper à cet effet.

AURA D'IMPUISSANCE
Similaire à l'*Aura de Vulnérabilité* (voir plus avant), cet effet dure 20 rounds et les coups portés sur sa cible sont augmentés de 2 points. Le Test de **FM** subit une pénalité de -20.

PARANOIA
La victime est convaincue durant 10 rounds que les objets ordinaires (chaises, tableaux, tables, coutellerie, pots en céramique, etc.) sont intelligents, malveillants et hostiles. Ce sont des Démons déguisés, des Sangsues-Caméléons ou des monstres transformés magiquement. Elle se sert de ses sorts pour s'en défendre : elle n'éprouve pas le besoin d'anéantir des verres et des tasses innocents à coup de *Boules de Feu* mais doit se protéger parfaitement.

Veillez à ce que l'aventurier atteint joue bien son rôle : qu'il brûle ses précieux Points de Magie en lançant des enchantements inutiles un peu partout.

En option, un fidèle de Véréna pourrait bénéficier d'un Test de **FM** à +10 pour résister. Les sorts et autres protections contre la folie fonctionnent normalement.

DÉBILITÉ
Identique au sort de Magie de Bataille de niveau 1.

MUR ETRANGLEUR
Le personnage voit une paire de mains de pierre jaillir du mur le plus proche, l'attraper par la gorge et l'attirer contre la paroi. Là, après l'avoir cloué sur place, elles entreprennent de l'étrangler. Il perd automatiquement 1 Point de Blessure par round durant 1D8 rounds et est considéré comme inerte pendant ce temps. Ses compagnons ne peuvent l'aider qu'en incantant des *Dissipations de la Magie* afin de mettre un terme au phénomène.

PARALYSIE
La victime est complètement paralysée durant 1D6 rounds, figée par une terrible vision du Grand Enchanteur en personne, en un face-à-masque terrifiant ! Elle doit réussir un Test de **CI** ou acquérir 1D2 Points de Folie. A la fin de la paralysie, elle s'enfuit pendant un round dans une direction aléatoire puis s'écroule à terre à la suite du choc nerveux, et reste inerte et impuissante pour un tour complet, durant lequel elle ne peut que tenter maladroitement de parer les attaques (à -20).

Aucun Test de **FM** ne permet d'échapper à cet effet.

Dissipation de la Magie du Château

Une *Dissipation de la Magie* utilisée à l'encontre des effets créés par la construction ne fonctionne pas forcément. Les chances qu'elle réussisse sont de 10%, plus 10% par niveau de l'enchanteur, plus 3% pour chaque Point de Magie dépensé afin de renforcer le sort. Un essai manqué peut être renouvelé au round suivant.

Expérience

Donner au château ces capacités magiques le rend encore plus dangereux à explorer. Pour contrebalancer ce phénomène, augmentez toutes les récompenses en points d'expérience de 10%.

User ou Ne Pas User ?

Des PJ puissants devraient être capables de s'aventurer dans le Château Drachenfels même s'il utilise la magie. Ils ne mettront pas très longtemps à réaliser que l'usage de certains sorts et objets est potentiellement dangereux et seront obligés d'adopter des stratégies plus créatrices avec d'autres formes de magie.

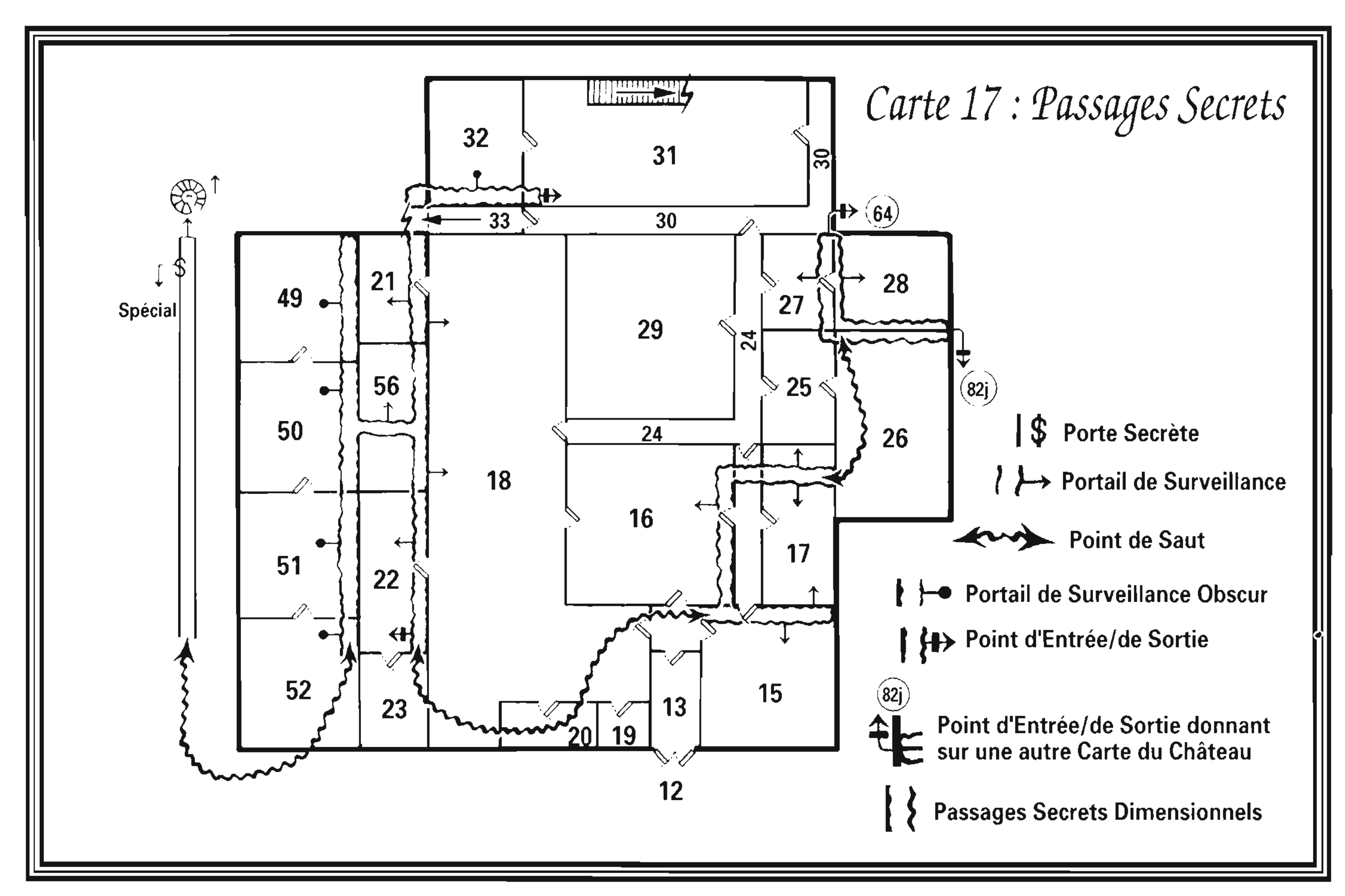
Si vous hésitez à faire appel à ces règles, ne les appliquez que dans certaines parties essentielles. Ainsi, la forteresse ne se préoccupera pas des tapis ou même de l'ensemble d'un couloir ordinaire affectés par une *Boule de Feu*. Mais un sort risquant d'enflammer les tapisseries de la Salle du Trône ou d'endommager la Grande Tour posera un tout autre problème. Le MJ devra se mettre à la place du château : où est-ce que cela fait vraiment mal ?

Les Passages Dimensionnels

Les passages et points dimensionnels sont des emplacements où la magie de la forteresse déforme l'espace. Les personnages qui les empruntent se retrouvent, du fait de cette distorsion, à des endroits où ils *ne devraient pas* aboutir. Aucun Test de **FM** ne permet d'y échapper, à moins que la *Géographie de Drachenfels* ne donne d'autres indications. Ces points et passages dimensionnels se divisent en deux catégories : ceux notés dans le texte et d'autres, facultatifs, qui sont des passages "secrets". Ceux-là sont traités à part.

Situation des Passages et Points Dimensionnels

Ces zones ont déjà été présentées, mais nous les avons regroupées dans le tableau suivant :



Situation	Type de Zone
33	Passage Dimensionnel Fixe (mène en 7a)
64	Passage Dimensionnel Fixe (mène en 53)
85	Passage Dimensionnel Fixe (mène en 82b-82i)
87	Passage Dimensionnel Fixe (mène en 81a-81e)
6a	Point Dimensionnel Variable
30	Passage Dimensionnel Variable *
54	Passage Dimensionnel Variable *
82	Passage Dimensionnel Variable

* Ces deux passages se terminent à la même porte. Ils se chevauchent partiellement dans l'espace qu'ils occupent.

Le nombre de ces points et passages a été délibérément limité. Une rupture occasionnelle dans le tracé du plan, un ou deux personnages séparés des autres, tout cela permet de maintenir la tension du jeu et évite que les joueurs relâchent leur attention. Mais des irrégularités trop nombreuses empêchent de tracer le moindre plan et finissent par plonger les joueurs dans une grande frustration. Bien que vous puissiez en ajouter un ou deux, n'en faites pas trop.

Les différences entre les zones variables et les fixes, très importantes, vous sont expliquées par la suite.

Passages Fixes

Ceux-là sont d'un usage simple. Le couloir est normal en apparence, se termine par une porte ouvrant sur une pièce qui devrait se trouver à quelque distance (par exemple, le saut de 33 à 7a). Les tests de **FM** ne sont généralement pas utiles et l'effet est automatique.

Passages et Points Variables

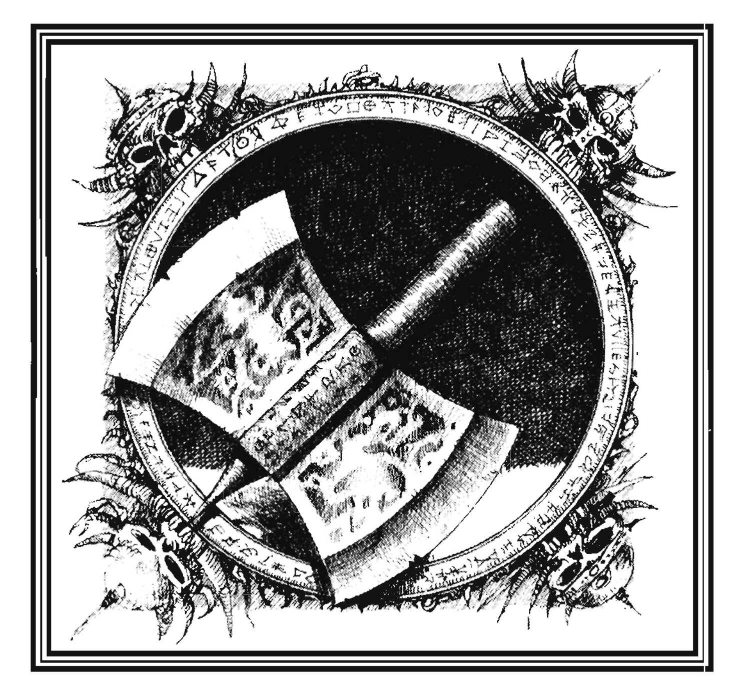
Ceux-là sont plus complexes et plus incertains. La magie de ces zones peut envoyer les aventuriers pratiquement n'importe où dans le château. Vous êtes libre de déterminer où ils aboutissent. De plus, s'ils empruntent à nouveau un "échangeur dimensionnel" donné, ils ne finiront pas forcément au même endroit. Plusieurs éléments concernant ces points variables doivent être portés à votre attention.

- D'abord, comme indiqué, les PJ peuvent se retrouver presque n'importe où, et pas nécessairement tous au même endroit. Ils peuvent être séparés et transportés dans, disons, une demi-douzaine d'emplacements différents. Une telle division de l'équipe peut avoir des conséquences intéressantes, si vous prenez soin de ne pas envoyer un pauvre Lettré fragile dans une salle peuplée de machines à tuer mortes-vivantes. La bonne manière d'effrayer les aventuriers et de les maintenir sous pression consiste à les répartir en groupes de 2 ou 3. N'oubliez pas que cela va accroître votre travail de MJ — il vous faudra séparer les joueurs en conséquence et suivre précisément tous les sous-groupes. Vous vous apercevrez certainement qu'il est préférable de ne le faire qu'en de rares occasions. Ainsi, vous ne vous surchargerez pas de travail, et l'élément de surprise (et de peur !) aura plus d'impact sur les joueurs.

- Ensuite, si les PJ gardent un contact physique, par exemple en formant une chaîne, ils arrivent tous au même endroit. Laissez-les s'en rendre compte par eux-mêmes. C'est la seule occasion où la présence de tourtereaux se tenant en permanence par la main se révélera utile !

- Troisièmement, ne donnez pas ainsi un accès illimité aux zones vitales. Evitez de choisir comme issues les salles dont il faut normalement avoir la bonne clé (25, 26, 79, 91). Ne rendez pas non plus disponibles par ce moyen des objets puissants que les visiteurs ne devraient normalement pas pouvoir obtenir sans combattre (en 72 et 75).

- Enfin, évitez de séparer les PJ par de trop grandes distances. N'isolez pas un personnage en l'envoyant au quatrième étage tandis que ses compagnons se retrouvent dans les souterrains. Fixez-vous comme règle de ne pas les disperser sur plusieurs niveaux, sauf dans les tours. Et encore plus, de ne pas planter



un sous-groupe faible dans une zone dont il est très difficile de sortir (comme les Terrains du Chaos !).

Compte tenu de ces indications, voici quelques suggestions de points d'arrivée pour les sauts dimensionnels. Choisissez comme dans un menu, lancez 1D10 ou ajoutez à cela vos propres choix pour développer la table. Optez pour l'approche qui vous convient le mieux.

L'effet des sauts dimensionnels devrait être spectaculaire. Dès qu'un personnage passe par un point dimensionnel, il disparaît, tout simplement, pour réapparaître ailleurs. Ses compagnons ne peuvent même pas savoir qu'il a été téléporté — il pourrait aussi bien avoir été désintégré !

Emplacement des Issues Dimensionnelles

Rez-de-Chaussée

1	Vestiaire (19)
2	Salon (15)
3	Toilettes (20)
4	Garde-Manger (23)
5-7	Grand Hall (18)
8	Puits (8)
9	Ecurie (10, à la porte)
10	Corridor (13, devant les portes donnant sur la cour)

Premier Etage (et Tours)

1	Portail (1c)
2	Tour E (4c)
3	Cuisine/toilettes (58)
4	Réserve (57)
5	Tour SE (2a)
6	Tour O (5e)
7	Tour E (4d)
8	Tour SO (3c)
9	Sommet de la falaise (au-dessus du château)
10	Tour NO (7c)

Souterrains

1-2	Cellules (82b-82i)
3-4	Marionnettes (71)
5-6	Palier (70)
7-8	Extrémité est du couloir (90) au-delà des portes menant en 88 et 91
9-10	Salle des Poisons (79)

Quand un groupe arrive dans une pièce éloignée en suivant un passage dimensionnel variable, l'effet se déclenche dès que quelqu'un ouvre la porte située au bout du couloir. Tous ceux qui le suivent sont immédiatement déplacés, quelle que soit leur position (il n'est pas nécessaire qu'ils soient près du battant). Ceux qui se tiennent hors du corridor restent sur place.

Les Passages Dimensionnels Secrets (option)

Ces zones sont représentées sur la *Carte 17* et leur présence est facultative — c'est au MJ de décider s'il veut ou non s'en servir. Elles constituent un réseau de passages secrets qui occupent l'espace en même temps que le "vrai" château et peuvent exister ou non à n'importe quel moment donné. Imaginez-les comme le dédale secret dissimulé par les étagères pivotantes d'une bibliothèque, et vous vous en serez fait une idée assez précise. Elles sont cependant situées dans le même espace que le château "normal" ; il n'y a qu'un mur derrière les étagères dans le monde "réel", bien qu'il y ait aussi "là" un couloir de 2 mètres de large. C'est parce que le chevauchement du monde "réel" et de cette autre dimension est parfaitement naturel — si tant est que ce mot soit applicable en l'occurrence — dans la logique du vortex.

Entrer et Sortir des Passages Secrets

Les points d'entrée et de sortie des passages secrets sont indiqués sur la *Carte 17*, le moment et la manière dont les PJ les découvriront dépendant entièrement du bon plaisir du MJ. Ils peuvent être dissimulés par un rayonnage pivotant dans la bibliothèque ou un tableau mobile dans le salon (les yeux de la peinture troués, permettant d'espionner). Vous êtes libre de modifier ceux qui figurent sur la carte ; décidez de la nature des accès divers en consultant la description des lieux dans la *Géographie de Drachenfels* et en choisissant la manière dont vous intégrerez le portail au décor.

Il est également possible qu'un personnage soit "kidnappé" par les passages dimensionnels. A un moment, il se tient près d'un mur touchant une de ces zones (peut-être dans un espace commun), et d'un coup, ses compagnons le voient disparaître dans la paroi ! Le PJ se retrouve dans le passage dimensionnel, se demandant ce qui se passe...

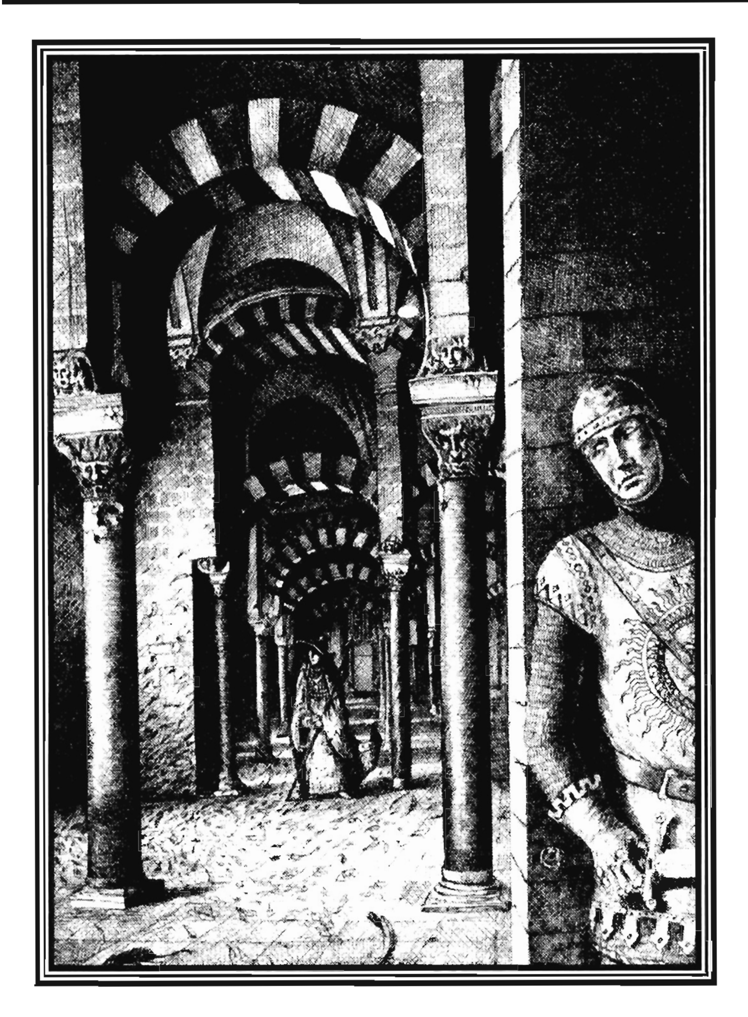
Entrée Interdite

Vous pouvez limiter l'usage des accès de ces passages, dans les deux sens, afin d'aggraver la situation des aventuriers : les portails ne sont alors ouverts que dans certaines circonstances ;

- Entre minuit et une heure du matin ;
- Pendant 10 tours après qu'un sort d'*Aura* a été lancé à moins de 3 mètres ;
- Pendant 4 heures quand Mórrslieb est pleine ;
- Pendant 2 rounds après que le nom de Drachenfels a été prononcé à moins de 3 mètres ;

... etc. Il n'y a bien sûr pas de raison qu'ils marchent tous suivant les mêmes principes, ou même que chacun fonctionne toujours aux mêmes conditions. Qui plus est, ce qui permet d'entrer à un endroit ne permet pas forcément d'en sortir. Le Château Drachenfels est un lieu étrange où l'incohérence a parfois force de loi.

Choisissez toujours des conditions adaptées à l'aventure en cours. Par exemple, si elle doit se prolonger, les portails s'ouvriront rarement ; pour un raid éclair, en revanche, ils ne seront presque jamais fermés (ce qui permettra aux PJ d'accéder au réseau secret). Un objet magique faisant office de clé (le Grimoire de Lermontov ou une de vos propres créations) pourra aussi en garantir l'accès à volonté. L'essentiel est que votre décision soit adaptée au scénario.



Se Déplacer

Les dimensions des passages sont indiquées sur la *Carte 17*, mais ils comprennent aussi des points irréguliers. On peut diviser ce réseau secret en trois groupes, si on le considère par rapport au rez-de-chaussée. La section empiète sur les salles 15-17 et 25-28 ; la section centrale, en forme de H, passe en 21, 22, 31, 32, 49-52 et 56 ; et, au nord, un simple couloir linéaire occupe le même espace qu'un mur épais. Ces trois parties sont reliées par des points irréguliers comme indiqué, et disposent également de portails et jonctions irréguliers.

Il existe plusieurs types de jonctions :

- Points de Saut. Un passage se transforme simplement en un autre. Bien qu'ils soient séparés dans l'espace "réel", la transition se fait sans interruption dans cette autre dimension. Un personnage qui parcourt ces couloirs ne ressent aucune discontinuité.

- Portails. Ils sont au nombre de deux, situés dans la section est. L'un entraîne le visiteur dans la salle 64 de la Grande Tour ; l'autre l'emmène dans les souterrains en 82j, en le déposant à la porte du couloir. La zone 82j étant elle-même un passage dimensionnel variable, si la personne téléportée revient alors sur ses pas, déterminez grâce à la table normale l'endroit où elle arrive. Cela devrait provoquer une confusion incroyable, surtout chez ceux qui aiment la cartographie.

- Cul-de-Sac. Dans la plupart des cas, les couloirs n'aboutissent nulle part et les personnages peuvent rebrousser chemin sans problème, avec une seule exception, l'extrémité nord du passage secret ouest. Celle-ci mène à l'Escalier Sans Fin.

L'Escalier Sans Fin

Le corridor se termine par un escalier en colimaçon. Après l'avoir suivi pendant 6 rounds, les PJ doivent effectuer un Test de **FM**. En cas de réussite, le personnage concerné réalise qu'il a emprunté une voie sans issue qui ne mène nulle part ; il peut alors faire demi-tour et remonter dans le couloir.

Sinon, il doit continuer d'avancer, encore et encore. Une contrainte magique l'oblige à poursuivre cette descente interminable, jusqu'à ce qu'il tombe d'épuisement au bout d'un nombre d'heures égal à son score d'**E**. Chaque heure, il perd 1 Point de Blessure et subit une pénalité de -5 à toutes ses caractéristiques en pourcentage. Lorsque son *Endurance* (ou ses points de *Blessure* ou toute autre caractéristique) atteint zéro, il sombre dans l'inconscience pour 1D3 heures. Lorsqu'il revient à lui, le besoin irrésistible de continuer a disparu et il peut faire demi-tour.

Ses caractéristiques remontent jusqu'à leur niveau d'origine, en gagnant 1 point ou 5% par deux heures de repos complet qu'il s'accorde, à l'exclusion du temps d'inconscience dans l'escalier.

Il existe également une zone particulière présentée plus loin, dans la section *Rencontres*.

Portails de Surveillance

Les passages secrets ont tout des couloirs de pierre normaux ; ils sont bâtis comme le reste du château. Rien ne permet de les en différencier et d'affirmer leur appartenance à une autre dimension. Des ouvertures y permettent par endroits de surveiller ce qui se passe dans les pièces, d'où elles ne sont pas visibles ; seuls ceux qui se trouvent dans le réseau de passages secrets les discernent.

La plupart des portails de surveillance ressemblent à des fenêtres de 30 cm de côté, composées de deux vitres entre lesquelles flotte une brume légère et irrégulière ne gênant guère la visibilité. Ceux donnant sur les Pièces de Lumière et de Ténèbres (49-52), ainsi que sur la salle 32, sont moins transparents, comme si le verre lui-même était gelé. Elles ne laissent voir qu'une image très brumeuse — la couleur dominante de la pièce et le vague contour du mobilier. On ne distingue rien de la salle 52, qui paraît complètement obscure.

Rencontres

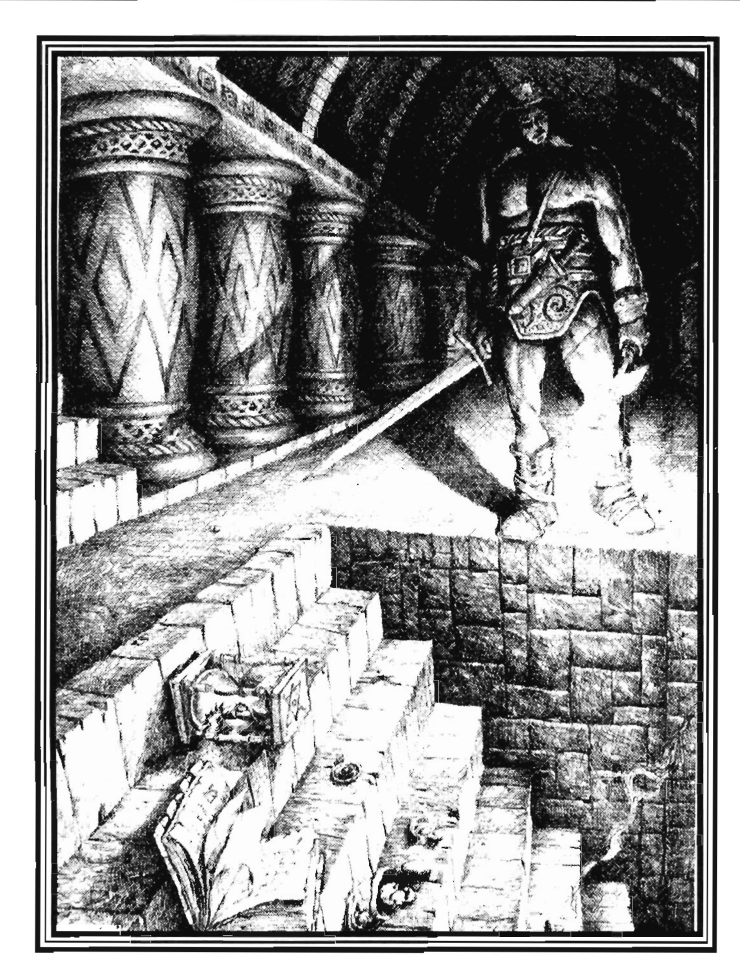
Il vous est facile de placer des esprits dans ces passages : âmes condamnées à errer pour l'éternité, Spectres fous ne songeant qu'à faire des ravages parmi les vivants tant haïs, etc. Deux résidents inhabituels méritent cependant une attention particulière.

Snitlet le Morveux

Snitlet a élu domicile dans la petite pièce secrète située à l'extrémité ouest du réseau, où il se terre la plupart du temps. Les PJ ne peuvent en découvrir l'entrée, minuscule et conçue pour se fondre parfaitement dans le mur. N'ayant besoin que de peu de nourriture et de boisson, Snitlet s'aventure rarement dans les couloirs secrets ou même dans le château, bien qu'il sache où donnent les portes et les portails et puisse en parler aux visiteurs.

Ce PNJ sera une bonne source d'amusement si les PJ réussissent à l'apaiser, car leur apparition le plongera dans une véritable terreur, et à gagner sa confiance. Que l'un d'eux lui donne du fromage plus que fait et de vieilles chaussettes à manger, et il se transformera en une sorte de bon petit toutou triste qui suivra partout un donateur si généreux avec lui. Ses marques d'affection, consistant à essuyer ses diverses sécrétions corporelles sur les habits de ses amis, se révéleront particulièrement délicieuses.

La meilleure manière de le faire apparaître est d'attendre qu'un des PJ perde connaissance dans l'escalier sans fin. Snitlet l'en fait sortir (il est plus costaud que la majorité des Morveux) et le ligote afin qu'il soit prêt à être consommé. Il faut bien sûr qu'il n'y ait personne d'autre ; vous devrez donc vous arranger pour en isoler un dans cette partie du réseau. Le problème de Snitlet, c'est qu'il ne sait pas accommoder l'Humain (ni l'Elfe, le Nain, etc.) et n'a pas le matériel nécessaire pour le faire cuire ; il commence par expérimenter en piquant le derrière de sa victime ficelée avec une fourchette tordue. La réaction qui devrait s'ensuivre le terrifie et l'incite à fuir. Il finit pourtant par rassembler son



courage et revenir, et le captif peut alors tenter de le convaincre de lui rendre sa liberté si, toutefois, il parvient à engager ce que l'on pourrait assimiler à une conversation.

L'Horreur Reniflante

Le second habitant des passages est un intrus qui vient périodiquement du Chaos, une énorme créature semblable à un ver et qui renifle (détails dans le chapitre *Profils*). Ce monstre aveugle repère ses proies à l'odorat et laisse derrière lui une trace gluante dégoûtante qui fait penser à des filaments de sucre rose déliquescents. Il vient souvent visiter ces passages, car il a la capacité de quitter et retrouver le Chaos à volonté, toujours en quête de choses bonnes à manger. Les PJ représentent naturellement pour lui un mets de choix. Faites apparaître cette horreur chaque fois que vous avez l'impression que le groupe a besoin d'une bonne secousse, et si jamais les issues refusent alors de fonctionner et emprisonnent les visiteurs, vous obtiendrez un effet saisissant. Cette créature n'a aucune raison d'être un spécimen unique mais, comme elle est particulièrement redoutable, évitez d'en faire intervenir des troupeaux entiers.

Autres Utilités des Passages Dimensionnels

Accès

Un des principaux rôles de ces passages secrets est de permettre aux PJ de pénétrer dans la Grande Tour et les souterrains sans passer par les salles 49-52. Ils accéderont ainsi à ces zones importantes même s'ils n'ont pas obtenu l'aide de Bardul, sans lequel ils ne peuvent atteindre les pièces 49-52 et donc progresser. Vous pouvez en retarder la découverte, ou dissimuler les portails vers 64 et 82j, jusqu'à ce qu'ils aient largement eu le temps d'explorer le rez-de-chaussée. Ils seront ainsi obligés de visiter cette construction de fond en comble.

Cachettes

Les passages vous seront également très utiles pour dissimuler des objets que les personnages recherchent. Vous y ajouterez sans peine un espace secret semblable à celui occupé par Snitlet, où vous placerez les choses à découvrir. Il ne serait cependant que justice que vous introduisiez dans le château un document ou un indice supplémentaire afin de faire savoir que les objets désirés occupent une cachette très mystérieuse.

Pièges

Nous n'avons pas fait figurer de pièges sur la *Carte 17*, à l'exception de l'Escalier Sans Fin ; ajoutez-y tous ceux que vous voulez. Des fosses recouvertes pourraient retenir leurs victimes quelques heures, les empêchant de regagner le monde matériel, ou jusqu'à ce que l'Horreur Reniflante passe par là. Des blocs tombant du plafond représentent une menace sérieuse, quoique très dangereuse quand on l'emploie sans discernement ; les pièges ne sont pas là pour décimer les personnages.

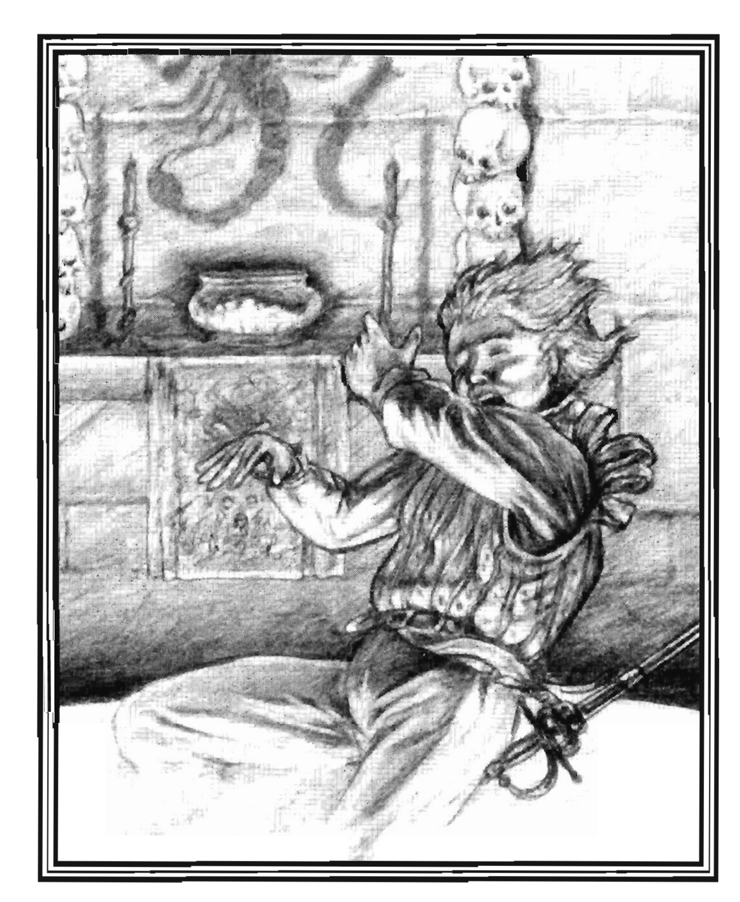
Stabilisation des Distorsions

Les aventuriers peuvent agir de diverses manières sur les changements de dimensions et réduire ainsi leurs inconvénients.

D'abord, Bardul le Bossu va où il le veut quand il emprunte les passages dimensionnels ; bien traité, il servira de guide aux visiteurs tout en évitant les secteurs dont il a peur.

Ensuite, vous avez tout loisir de placer quelque part un objet magique particulier permettant un certain contrôle de ces distorsions. Prenez, par exemple, les couloirs 33 et 54. Habituellement, ce sont des passages dimensionnels, mais si Bardul accompagne les aventuriers, ils peuvent le suivre jusqu'aux emplacements suivants (55-63), au premier étage. S'ils l'ont abattu, ou s'ils l'ont tant ennuyé qu'il refuse de collaborer, seul un objet magique leur donnera accès à ce secteur. Or il n'est pas possible de pénétrer dans la Grande Tour ou les souterrains sans passer d'abord en 63 !

Le chapitre *Magies Nouvelles* (page 95) propose un objet spécial — la Torche Dimensionnelle — qui pourra servir si Bardul ne peut ou ne veut pas aider les PJ. Vous le dissimulerez dans un endroit plausible. Comme son aspect est des plus normaux, il pourrait simplement traîner quelque part — ou être fiché dans un support mural d'un des passages secrets.



Aventures dans le Château Drachenfels

Ce chapitre vous propose deux séries d'idées adaptées au cadre du Château Drachenfels. En premier lieu, des thèmes majeurs de scénarios — ce sont les raisons profondes qui justifient la venue des PJ. Puis des "éléments intéressants", de quoi ajouter de la couleur et du piment aux aventures tout en donnant aux personnages des raisons complémentaires, plus personnelles, de vouloir explorer ce site terrifiant.

Thèmes Majeurs

Il vous faudra peut-être modifier ces thèmes de scénarios afin de les intégrer à votre campagne en cours. Par exemple, dans *Arrêtez les Cultistes !*, vous personnaliserez alors les différents intervenants. Dans le cadre d'une campagne où intervient déjà la Main Pourpre ou un autre culte de votre propre création, vous pourrez garder ce groupe comme adversaire principal. L'histoire peut également démarrer dans une ville de votre choix — à quoi servirait-il d'indiquer Nuln dans le script si votre équipe est à Marienburg ? Les détails qui suivent suffisent pour former la base de nombreuses aventures.



1. Arrêtez les Cultistes !

Résumé

Un groupe de cultistes du Chaos prend la route, avec le Château Drachenfels pour destination. Les PJ doivent l'empêcher d'exécuter un redoutable rituel destiné à ressusciter le Grand Enchanteur.

Début du Scénario

Les personnages doivent d'abord avoir vent des intentions du culte du Chaos. Les possibilités sont nombreuses, aussi le MJ n'aura-t-il que l'embarras du choix ; nous vous en présentons trois convenant à toute campagne.

- Un PNJ avec lequel les PJ ont établi des relations amicales disparaît (assassiné par les cultistes). Il laisse derrière lui toutes ses notes d'enquête qui, si elles ne suffisent pas pour alerter les autorités, donnent aux aventuriers assez d'indices pour qu'ils retrouvent les cultistes. Leur amitié avec le disparu leur fournit une raison supplémentaire et personnelle d'obtenir des résultats. Cette situation peut être développée dans la variante *Kidnappé !*, décrite plus loin.

- Un cultiste terrifié tente d'échapper à ses condisciples ; assommé, il est découvert dans une ruelle par les PJ, raconte son histoire et meurt.

- Un galopin assiste au sacrifice d'un autre enfant errant au cours d'un rituel préliminaire ; il se pend aux basques des personnages jusqu'à ce qu'ils aillent dans la pièce secrète des égouts où s'est déroulé le rituel. Les cultistes sont partis en laissant derrière eux des restes macabres et en oubliant quelques insignes ; un temple local (de Sigmar, Véréna, etc.) n'a aucun mal à les identifier. Ses dirigeants, inquiétés par ces événements, supplient les aventuriers de les aider.

La Poursuite

Les PJ doivent maintenant suivre la piste des cultistes jusqu'au Château Drachenfels. Le temps que cela demande dépend évidemment de l'endroit où débute cette poursuite, qui peut être agrémentée d'une ou deux rencontres — puisées, par exemple, dans les suppléments déjà publiés si vous n'en avez pas exploité toutes les rencontres facultatives avec mutants, Orques, bandits et autres êtres malintentionnés. Il est cependant inutile de trop délayer ce qui n'est qu'un préambule. Les PJ devraient rester sur les talons des fugitifs en se renseignant dans les relais, les fermes et auprès de paysans. Bien sûr, ces cultistes peuvent être soutenus par des alliés se chargeant de ralentir leurs poursuivants par quelques attaques perfides ; ce sera alors le seul problème important que les PJ affronteront en cours de route.

Bien entendu, les personnages gardent leur retard jusqu'au bout. Les méchants ont constamment l'avantage et progressent sans interruption (leurs péniches sont peut-être manœuvrées par des Zombies qui n'ont pas besoin de dormir). Les PJ arrivent donc au château après eux. Un bout de tissu noir accroché au portail du sommet de la montagne pourra le leur confirmer.

Le Château

Les emplacements et PNJ de la forteresse doivent être soigneusement préparés. Apportez les modifications nécessaires dues au fait que les cultistes sont entrés et progressent vers la zone 90, où ils comptent accomplir le rituel et réveiller Drachenfels. L'aide de Bardul (et des Esprits du château) sera sans doute d'une importance vitale.

Les personnages livrent une course désespérée contre la montre, et leurs ennemis ont l'avantage. Les vaillants aventuriers pourraient toutefois tomber sur un cultiste mort, ou ayant accepté de se sacrifier en les combattant, après avoir déclenché un piège atroce.

A certains endroits, les premiers arrivants auront peut-être déjà subi certaines embûches et triomphé de gardiens, ce qui diminuera le danger pour les PJ. Ils n'auront pas pour autant fait place nette et seront à l'origine d'autres écueils — en irritant des esprits errants ou en mettant l'Oracle dans une telle colère que les rencontres avec ces créatures seront beaucoup plus difficiles et dangereuses.

La Dernière Bataille

La conclusion devrait prendre la forme d'un règlement de comptes apocalyptique dans les souterrains, sa difficulté dépendant de votre avis sur le comportement des personnages durant le début de l'exploration du château. Attribuez des "-" pour une conduite inappropriée et des "+" pour le contraire en ce qui concerne les points suivants : ne pas perdre de temps ; avoir un jeu de rôle de qualité en présence des êtres sensibles ; prendre des précautions pour éviter les pièges sans se laisser retarder ; utiliser intelligemment ses compétences ; réfléchir aux informations fournies par les contacts et/ou les documents. Chaque fois que les personnages se comportent bien, accordez-leur un "+" ; sinon, inscrivez un "-". Développez un système plus élaboré si vous préférez, mais celui-là est suffisamment simple et efficace.

La force des cultistes lors du combat final dépendra du bilan de cette notation. Ils ne devraient pas réussir à accomplir leur rituel, à moins d'avoir écrasé les aventuriers. Dans ce cas, Drachenfels apparaîtra et détruira ses sauveurs en ignorant momentanément les PJ. Certains traînards pourraient s'en sortir, s'ils ont une chance de tous les diables.

Des Cultistes Khornus !

Le chapitre *Profils* (page 85) vous présente des cultistes du Chaos pouvant intervenir dans ce scénario. Ils ont leur propre raison de vouloir ressusciter Drachenfels, que vous modifierez éventuellement pour l'adapter à votre campagne. Ces profils, assez complets, peuvent être personnalisés sans que cela entraîne trop de travail. Les bandits sont assez puissants pour entraîner les PJ prêts-à-jouer dans une bonne lutte (mais pas insurmontable, à moins que les cultistes ne leur tendent une embuscade ou ne les surprennent). Si vous souhaitez accroître leur force (pour la dernière bataille ou parce que votre équipe est particulièrement redoutable), augmentez le nombre des hors-la-loi. Il n'est pas possible de donner davantage de ressources magiques à des adeptes de Khorne, mais des armes empoisonnées contreront tout aussi bien des personnages puissants.

Kidnappé !

La variante du rapt compliquera l'intrigue à plaisir. Les cultistes ont enlevé quelqu'un pour le sacrifier. Cette personne devrait être l'ami d'un des PJ, l'enfant d'un noble local, etc. Les aventuriers auront ainsi une motivation supplémentaire pour se mettre en chasse.

2. Le Château Drachenfels Doit Etre Détruit !

Résumé

Les personnages sont chargés de découvrir la source magique qui empêche la destruction de la forteresse et de l'anéantir.

Début du Scénario

Cette aventure commence quand les PJ sont engagés par un PNJ (ou plusieurs) ayant une certaine influence dans la région où se déroule la campagne. Ces PNJ ont appris que des cultistes du Chaos et des nécromants s'agitent du côté du château. Craignant que de tels individus puissent en retirer de puissants objets, ils considèrent maintenant que la destruction de ce site est prioritaire. Ils savent qu'une certaine source de magie protège les lieux. Des enchanteurs ont découvert qu'elle agit certainement depuis la Grande Tour.

Les commanditaires ne sont pas forcément les mêmes pour tous les PJ. Un Clerc peut agir à la demande de son grand prêtre, un Chevalier Panthère de Middenheim obéir à un de ses supérieurs (ou même à l'Empereur Heinrich), etc. Consultez également le paragraphe *Quête Personnelle* (page 70). Il est préférable d'attirer les aventuriers dans ce scénario par la promesse d'importantes récompenses, financières ou autres, mais s'il faut faire appel à un peu de cœrcition polie, qu'il en soit ainsi. Choisissez des PNJ dont le rang justifie qu'ils puissent utiliser la manière forte s'il le faut.

Force de l'Equipe

Cette aventure peut être entreprise par des personnages ayant acquis environ 1000 PE, car ils n'auront pas à pénétrer dans les souterrains. Ils devront quand même affronter un Diable, un Vampire et les terrains du Chaos ; il est donc préférable qu'ils disposent d'un Point de Destin ou deux chacun.

Des rencontres diverses durant le trajet sont envisageables, puisque cultistes et nécromants seront de la partie. Pour les premiers, modifiez simplement les profils de Gregor Kappelmuller et de ses sbires, ou réduisez la taille de la bande. Ils pourraient harceler les PJ au cours de l'aventure. Quand au nécromant, créez-le (de préférence de niveau 3, avec quelques objets magiques et des serviteurs morts-vivants) ou empruntez-le aux suppléments précédemment publiés.

Complications

Si vous voulez faire en sorte que les personnages passent un certain temps dans le château, ajoutez d'autres problèmes. Par exemple, la girouette du sommet de la Grande Tour est fixée par six écrous cristallins, dont chacun doit être retiré avec une clé cristalline différente se trouvant au dernier étage d'une des six autres tours. Ainsi, vous obligerez les PJ à explorer très soigneusement le rez-de-chaussée et le premier étage et à visiter certaines autres pièces pour réussir. Après tout, vous ne voudriez pas que les personnages débarquent dans ce magnifique château et repartent quelques heures plus tard en ayant vu à peine la moitié des lieux.

Fin du Scénario

A cause du temps de réaction de la forteresse, les aventuriers ne pourront peut-être pas déterminer avec certitude quand ils auront rempli leur mission — et même en fait s'ils l'ont remplie ou non ; aucun changement apparent ne se produit avant une semaine, et il faut ensuite faire de grands efforts pour endommager la construction. C'est tout à l'avantage des visiteurs, car ils pourraient croire que le Quartz de Noirceur (68) est à l'origine de la maintenance magique. Lorsque rien ne se produira après sa destruction, ils commenceront sans doute à en douter et reporteront leur attention sur la girouette. Ils devront alors rôder un certain temps dans les environs afin d'obtenir la confirmation de leurs suppositions par des essais directs, ce qui vous donnera le temps de développer de nouvelles rencontres et de mettre en place les bases de futures aventures.

3. Chasse au Trésor !

Résumé

C'est la plus simple des aventures, un recours direct à l'appât du gain et à l'envie de thésaurisation. Le Château Drachenfels contient des trésors fabuleux, qui attendent les intrépides...

Début du Scénario

Ce thème convient à tout groupe désireux d'acquérir beaucoup d'argent et de trésors magiques. Il vous suffira de lui faire miroiter les immenses ressources que contient la forteresse pour y attirer les personnages. Ils devront alors se renseigner sur son emplacement.

Ils n'obtiendront les informations voulues que progressivement. Il s'agit de les faire saliver d'anticipation alors qu'ils prennent connaissance d'un indice, puis d'un autre, à propos des trésors cachés. Vieux sages, fragments de papier glissés dans un grimoire de la bibliothèque d'un sorcier, marmonnements d'aventuriers à la retraite, messages gravés sur des parois de grottes ; voici bien des manières de faire référence à ces merveilles. Les PJ tomberont enfin sur une source très fiable indiquant la localisation du château et pourront se mettre en route pour le pillage.

Personnalisation

Il est préférable d'utiliser ce thème en conjonction avec un autre, car si les aventuriers ont pour seule motivation la mise à sac, ils risquent de renoncer et de filer dès la première grosse difficulté. De plus, s'ils n'ont pas un objectif précis et concret à atteindre dans le château, une grande partie de la tension et du plaisir de l'exploration en sera perdue.

Voilà pourquoi, si vous pouvez développer leur sentiment d'anticipation et alimenter leur cupidité avec les premiers fragments d'information, mieux vaut que vous les poussiez ensuite dans l'aventure avec un autre thème ("En Quête d'une Relique" fonctionne très bien dans ce cas). Ils rencontreront un commanditaire et obtiendront de lui le dernier élément d'information nécessaire pour les envoyer sur la route.

4. Chasseurs de Primes

Résumé

Les personnages sont engagés pour tuer ou amener devant la justice une bande de hors-la-loi troublant les activités commerciales. Ils suivent les bandits jusqu'au château et tombent sur un mystère bien plus étrange que ce à quoi ils s'attendaient...

C'est une manière simple d'amener les PJ jusqu'à la forteresse. Ils n'ont rien de vraiment particulier à y faire, et cette option permet aux groupes les moins expérimentés de fractionner leur exploration. Ils peuvent ainsi y revenir régulièrement pour affronter des périls de pus en plus grands au fur et à mesure qu'ils acquièrent de l'expérience et gagnent en puissance. Après tout, il n'y a pas de raison pour que le Château Drachenfels soit totalement hors d'atteinte des moins forts.

Début du Scénario

Les PJ peuvent être engagés par n'importe qui : des marchands ayant formé un cartel pour embaucher des chasseurs de primes fiables ; un gentilhomme local ou même un sergent d'armes fera également l'affaire.

Leur commanditaire leur fournit une description générale des hors-la-loi, dont le chef a une apparence caractéristique. Le chapitre *Profils* (page 86) vous propose une de bande de desperados, Erwin Kroetz et ses bandits. Faites-en les ennemis publics n°1 en adaptant leur nombre à la force des personnages, qui n'obtiendront pas leur argent sans mal. Dans l'exemple donné, nous suggérons que Kroetz soit accompagné de huit personnes. Les PJ prêts-à-jouer devront livrer un rude combat si vous accordez à leur gibier quelques avantages (embuscade bien préparée, tirs de projectiles depuis les chemins de ronde, etc.) ; les bandits peuvent également être plus nombreux et posséder quelques objets magiques (un carquois de flèches magiques réparties entre eux tous, par exemple).

Offrez une récompense équitable : 50 CO par hors-la-loi tué (la tête ou la main gauche étant exigée comme preuve), plus 150 CO pour Kroetz. Leur commanditaire précisera également aux PJ que, parmi les biens et l'argent volés se trouvant dans le repaire des brigands (situé, mettons, quelque part dans le château), ils pourront prendre ce qu'ils voudront. C'est un détail important, car il leur donnera une vraie raison de trouver la base des bandits et de la fouiller, en quête de marchandises de valeur.

La Chasse

Les PJ devraient rencontrer leurs proies au cours d'une escarmouche, puis les pister sur une certaine distance jusqu'au Château Drachenfels dont elles ont fait leur repaire. Les hors-la-loi se sont installés dans le bâtiment des invités (34 à 48) ou ont nettoyé une des six tours mineures (de préférence la 2). Ils tiennent le portail d'entrée et se défendent en tirant sur leurs adversaires, qui doivent recourir à des tactiques judicieuses pour en triompher.

Exploration

Les bandits ont été vaincus — mais quel est ce lieu étrange ? C'est là que s'achève la mission et que commence une folle série d'aventures...

5. En Quête d'une Relique

Résumé

Les PJ sont engagés pour retrouver quelque chose d'important : icône religieuse, objet magique majeur, etc.

Ce thème est, par bien des aspects, similaire à "Le Château Drachenfels Doit Etre Détruit !", sauf que les visiteurs n'ont ici aucune idée de l'endroit où se trouve ce qu'ils cherchent. Leurs commanditaires sont des PNJ puissants, et l'objet est d'une valeur inestimable — une chasuble magique, mais aussi symbolique, d'une Grande Prêtresse de Véréna, un Grimoire où sont inscrits des enchantements perdus, une arme légendaire qui a appartenu autrefois à un grand Chevalier Panthère d'Ulric, etc.

Les employeurs des aventuriers doivent toujours avoir un rapport avec ce trésor — ce sera un Prêtre ou une Prêtresse de Véréna s'il s'agit de quelque chose de sacré pour cette divinité, par exemple. Choisissez tout objet qui vous paraît approprié, et placez-le dans un endroit plausible.

Variantes

Ce thème admet un grand nombre de variantes ; l'objet a été brisé ou divisé, ou est composé de plusieurs éléments (une épée et son fourreau ; crosse, fléau et livre sacré cléricaux ; etc.). Si ses différents éléments ne fonctionnent pas tant qu'ils ne sont pas réunis, les PJ seront enclins à se livrer à une exploration plus approfondie et à se donner plus de mal. Une épée magique pourrait perdre ses pouvoirs lorsqu'elle est séparée de son fourreau durant plus d'un mois, et ne les regagner qu'un mois après l'avoir retrouvé. Les PJ seront donc obligés de chercher l'arme et son fourreau.

La seconde manière d'enrichir ce thème initialement simple a été utilisée avec certains des PJ prêts-à-jouer, chargés de quêtes personnelles. Un ou plusieurs membres de l'équipe doivent récupérer un objet précis, ce qui leur donne une raison supplémentaire de visiter le château. Vous pouvez ajouter ce détail à toute autre aventure concernant l'ensemble du groupe.

Vous pourrez également compliquer les choses en plaçant une malédiction sur l'objet, ainsi perverti ou rendu très difficile à manipuler. C'est particulièrement intéressant si cet effet n'est pas immédiatement perceptible. Il peut résulter de l'influence maléfique du site ou découler de la nature de l'objet, conséquence d'un enchantement mal appliqué. Ainsi, une épée qui confère des bonus de +15 en **CC**, +1 en **F** et +20 en **Cl** est magnifique, mais si elle attire tous les Ogres et les Trolls à un kilomètre à la ronde, elle devient une arme à double tranchant (sans mauvais jeu de mots). Ce n'est pas gênant en ville, mais dans la montagne...

6. J'ai Laissé mon Cœur au Château Drachenfels

Résumé

Cette version macabre du thème "cherchez l'objet" convient parfaitement à l'atmosphère du château. Un homme dont le cœur y est, littéralement, resté supplie les PJ de le retrouver.

Début du Scénario

Il démarre dans une cité, où les personnages sont contactés par deux Erudits qui leur demandent de venir voir leur maître le lendemain soir. Les aventuriers se rendent donc dans une taverne, d'où ils sont conduits en voiture dans un quartier riche. Les rideaux du véhicule sont fermés pendant tout le trajet et il suit un itinéraire volontairement sinueux et complexe afin que les passagers ne puissent identifier leur destination.

Ils sont ensuite entraînés dans une maison somptueusement décorée, qui ne laisse aucun doute sur les ressources financières de son propriétaire. A l'étage, on les conduit dans la chambre luxueuse d'un vieillard tout ratatiné, assis dans son lit et soutenu par une pile de coussins. Son aspect est assez choquant. Il est très pâle, les traits tirés, couvert de rides, et il est régulièrement pris de violentes crises de douleur. Il fait néanmoins de son mieux pour parler tranquillement et poliment à ses hôtes, dont il connaît bien les exploits, et évoque tel ou tel événement particulier (sans entrer dans les détails, évidemment). Puis il leur demande s'ils seraient intéressés par 2 000 Couronnes d'Or. Chacun.

L'homme explique que son problème est inhabituel. Sa mauvaise santé est chronique (c'est évident pour tous), mais son mal pourrait être soigné s'il avait en sa possession quelque chose qui lui appartient de fait et lui a été dérobé par un nécromant maléfique. Si ses visiteurs lui montrent un tant soit peu de sympathie, il leur recommande de se préparer à un choc tout en dégrafant avec difficulté les boutons du haut de sa chemise de nuit. Il hoquette : *« Sois maudit jusqu'au fond de l'enfer, Drachenfels. Je n'étais qu'un serviteur à l'époque, je n'avais nulle part où aller. Et... »* Il finit par découvrir sa poitrine *« j'ai laissé mon cœur au Château Drachenfels. Littéralement. »*

Dans sa cavité thoracique horriblement exposée, l'absence du cœur est évidente. Le sang circule dans un étrange réseau de vaisseaux connectés aux poumons, et quelque chose ressemblant à un serpent noir couvert d'épines est lové autour de ce nœud d'artères. Cette chose se contracte légèrement et le vieillard grimace de douleur. Il réussit tout juste à refermer son vêtement. *« Vous voyez ce qu'il reste de moi. Si je retrouvais mon cœur, je serais débarrassé de cette horreur. Je ne peux même pas mourir. Regardez. »*

Le malade prend un couteau dans le tiroir de sa table de chevet, au prix d'un effort terrible, et se tranche la gorge. La plaie se referme aussi vite qu'elle s'est ouverte, seules quelques gouttes de sang ayant le temps de s'en échapper. L'horreur dans sa poitrine provoque chez le malheureux un spasme d'agonie.

Il faudrait que les aventuriers soient inhumains pour ne pas accepter une telle mission, sans même mentionner la somme d'argent en jeu (que vous pouvez augmenter ; mais si c'est l'appât du gain qui les motive, songez à la complication "Effet Pervers" décrite ci-dessous). Leur employeur leur indiquera au besoin la position exacte du château, et leur fournira même quelques détails sur le rez-de-chaussée. Vous déciderez de la quantité d'informations qu'il transmet. Il n'a jamais eu accès à la bibliothèque ou à la chambre du maître, par exemple.

Où est-il ?

Le cœur pourrait se trouver dans les souterrains, gardé à part. Peut-être est-il toujours actif, magiquement préservé dans un réceptacle où il continue de battre. Vous maintiendrez les PJ sur le qui-vive en leur remettant un récipient magique dans lequel ils pourront ramener l'organe. Cet objet exigera cependant d'être manipulé avec précaution, régulièrement béni, poli ou enchanté, maintenu humide, etc.

Complications

Vous voulez peut-être donner du fil à retordre aux personnages. Dans ce cas, ils ne pourront faire la différence entre les différents cœurs découverts dans le château. Encore plus pervers, Drachenfels aura utilisé l'organe recherché pour un des "zombies" de la cuisine, ou un des Homoncules de l'Oracle. Les aventuriers ramèneront plusieurs pots de cœurs conservés, pour découvrir que le bon ne fait pas partie du lot....

Vous disposez également de "L'Effet Pervers" : les personnages parviennent à ramener le cœur de leur commanditaire et reçoivent en contrepartie l'argent promis. Mais ils apprennent, un peu plus tard, qu'un "tas de sombres crétins" ont réussi à retrouver le cœur d'un infâme Grand Prêtre de Tzeentch qui a retrouvé tous ses pouvoirs et terrorise maintenant les environs.

Cependant, si les PJ ont vécu un vrai cauchemar pour récupérer cet organe, ce serait leur réserver un destin cruel. Leur employeur s'avérera alors être un noble ou un marchand très riche qui leur fournira d'autres engagements ou d'excellentes références, voire les deux.

7. Drachenfels Vit !

Résumé

Les PJ doivent empêcher Drachenfels de revenir d'entre les morts en le détruisant alors qu'il est encore assez faible pour être vaincu.

NOTE IMPORTANTE : Ceci ne s'adresse qu'aux aventuriers expérimentés et aux joueurs compétents ! Pour être capables d'affronter ce scénario, les participants devraient avoir déjà acquis au moins 1 800 PE.

Début du Scénario

Tout commence quand les PJ apprennent, peu importe comment, la résurrection probable (et imminente) de Drachenfels. Le plus simple consiste à les faire convoquer par un dirigeant local (ou par l'Empereur, si vous désirez aller haut dans la hiérarchie). La quantité de PE acquis explique que les personnages soient bien connus des autorités. On leur expose alors le terrible problème.

L'historique du château et du Grand Enchanteur leur est d'abord présenté, puis on leur révèle que certains éléments indiquent que Drachenfels n'a pas été abattu ; il est en réalité enseveli au fin fond de sa demeure. La magie des lieux a mystérieusement rassemblé l'essence du monstre et, si personne ne s'y oppose, le Grand Enchanteur va se relever.

Le PNJ qui révèle ces informations ne dit rien de ses sources, mais son entourage comprend un sorcier ou un érudit très puissant. Si les PJ posent la question, un hochement de tête en direction de cet éminent personnage devrait suffire. Les Sorciers Royaux (ou au service de la noblesse) ont entre autres pour fonction d'être au courant de ces choses.

Incitations

Votre problème est de persuader les PJ d'aller régler cette affaire. Après tout, quelle personne saine d'esprit voudrait se retrouver face à un tel adversaire ? Ils pourraient choisir ce moment pour émigrer plutôt que d'accepter la mission. Comment vous en sortir ?

Le recours à la coercition ne donnera rien de bon. Même si l'Empereur leur ordonne d'aller s'opposer au Grand Enchanteur, rien

ne les empêchera de filer en Tilée ou dans les Principautés Frontalières au lieu de gagner le château. Une contrainte plus subtile, un commandement de temple ou un présage envoyé par une divinité révérée, sera plus adaptée. Vous pouvez également faire intervenir l'élément "Malédiction" (page 70), le personnage concerné apprenant que la solution à son problème réside au Château Drachenfels.

Il serait encore mieux d'offrir aux aventuriers une récompense, surtout si elle est associée à une pression inavouée. Ce problème est si grave que le dirigeant ou noble important qui s'adresse aux PJ est prêt à offrir la suzeraineté de territoires, la main d'une de ses filles, de grandes richesses, l'accès à pratiquement tous les grimoires en possession du Sorcier Royal (qui n'a pas l'air enchanté !), ou toute autre chose raisonnable à quiconque parviendra à le résoudre.

Ce PNJ rappelle également que Drachenfels est actuellement très faible. Diverses recherches magiques suggèrent qu'il lui faudra plusieurs semaines pour retrouver ses forces. Si les aventuriers le rejoignent très vite, ils ne combattront pas Drachenfels, le Grand Enchanteur, mais une version de lui très affaiblie. Leur mission leur paraîtra ainsi bien moins redoutable qu'à première vue.

D'un autre côté, leur fait remarquer leur commanditaire, si Drachenfels revient, personne ne sera en sécurité, dans L'Empire ou ailleurs. Comment les aventuriers peuvent-ils être certains de ne pas finalement tomber entre les griffes du monstre, où qu'ils aillent ? Le Grand Enchanteur ne se fait-il pas un point d'honneur de rabaisser la grandeur et le bien, et ne sont-ils pas des cibles tout indiquées ?

Ecoulement du Temps

Ce scénario va vous demander du travail pour suivre l'évolution de l'état de Drachenfels. Le système que nous proposons est simple mais efficace, et n'exigera pas de vous un effort excessif. Vous trouverez également à la fin du livre une Feuille de Profil sur laquelle vous noterez les changements survenant chez le Grand Enchanteur.

Ce système repose sur le principe que le temps n'est pas mesuré directement. C'est le nombre d'emplacements séparés visités qui détermine la force de Constant Drachenfels au moment où il est confronté à ses adversaires. Les PJ doivent réaliser qu'ils livrent une course contre la montre, tout en ayant une certaine marge. Il leur faudra renoncer à visiter plusieurs endroits tout en se livrant à un minimum d'exploration, ne serait-ce que pour acquérir une magie salvatrice.

Constant Drachenfels reste étendu sur son catafalque jusqu'à l'ouverture de la porte séparant les zones 91 et 92. Pendant ce temps, son corps décomposé, son armure et ses gantelets se reconstituent, compétences et pouvoirs magiques lui reviennent, tout ceci progressivement. Plus les visiteurs s'attardent dans des lieux différents, plus il devient fort.

Un résumé des règles présentées ci-dessous est fourni sur la Feuille de Profil de Drachenfels ; étudiez-les cependant sérieusement dès maintenant.

C'est le décompte des emplacements, autrement dit le nombre des pièces visitées par les PJ, qui sert à mesurer le passage du temps ; tenez également compte du rythme auquel ils procèdent ; ajoutez-leur 1 point s'ils traînent les pieds, 2 ou plus s'ils perdent beaucoup de temps à un seul endroit. Si par exemple, ils explorent deux pièces et s'enfuient à 10 km, attribuez-leur au moins 2 points supplémentaires.

Que considère-t-on comme une visite de pièce ? Certainement pas ouvrir une porte et jeter un rapide coup d'œil de l'autre côté. Il faut pénétrer dans la salle, regarder autour de soi et effectuer au moins une fouille superficielle ou livrer bataille, traiter avec l'occupant des lieux, etc.

Les zones composées de subdivisions sont délicates à gérer. Chaque tour devrait être assimilée à un unique emplacement, avec quelques exceptions. Si un combat se déroule à un étage particulier, ou s'il y a interaction avec un PNJ, la salle concernée est considérée séparément. Tous les secteurs de la Grande Tour sont en outre comptabilisés.

Ajoutez également 1 point pour chaque rencontre prolongée, ainsi que pour les activités qui se déroulent en dehors des zones numérotées. Par exemple, une bagarre avec deux Ogres qui se sont introduits dans les cours augmente le décompte d'une unité, car elle ne se résout pas en un instant et les PJ doivent se reposer ensuite ; même chose s'ils décrochent la girouette, qu'ils combattent le Diable ou non.

Vous ne risquez pas de vous perdre dans ces règles, car elles sont faciles à appliquer, en particulier grâce à la Feuille de Profil. En cas d'hésitation, accordez à votre équipe le bénéfice du doute. Ce système faisant de Drachenfels un adversaire redoutable au moment de la grande rencontre, un peu de charité de votre part ne fera pas de mal aux héros de l'histoire.

En même temps que le décompte des emplacements progresse, les compétences et capacités de Drachenfels lui reviennent. Tout est indiqué sur sa Feuille de Profil ; étudiez-la afin de bien assimiler le système avant de commencer à jouer.

Avantage Particulier

Ce scénario est encore plus intéressant si vous lui ajoutez le thème "cherchez l'objet". La solution la plus immédiate est de cacher quelque part dans le château une arme consacrée par un Grand Prêtre de Sigmar, et qui donne à son utilisateur un avantage particulier contre Drachenfels. Un indice pourrait se trouver en 42, si vous modifiez le message laissé par le Clerc subalterne qui fait alors allusion à cette arme, placée dans un endroit plausible.

Nous vous suggérons de la doter des pouvoirs suivants : lorsque son porteur s'en sert pour frapper et invoque le nom de Sigmar en même temps, Drachenfels a un instant d'hésitation (il rate le Test de **FM** mentionné dans le profil), ceci jusqu'à trois fois par jour ; elle confère 1 PA, partout, contre les coups portés par Drachenfels et annule les dommages dus à son gantelet ; elle peut lancer *Guérison des Blessures Légères* 3 fois par jour sur son utilisateur sans dépense de PM ; elle inflige 2 points de dommages supplémentaires lorsqu'elle frappe le Grand Enchanteur, qui doit réussir un Test de **FM** (à -10) ou perdre 2D6 Points de Magie.

C'est une bonne addition à ce redoutable scénario, car elle évoque encore plus l'atmosphère qui entoure cet être malveillant (et la haine comme la peur que lui inspirent Sigmar et son nom), et donne aux personnages un avantage supplémentaire dans ce qui pourrait bien être le combat de leur vie.

Sorts de Drachenfels

Dans le Cœur de Sang, Drachenfels n'a pas besoin de composants pour ses sorts. Les os et les corps permettant de relever les morts-vivants non éthérés, de même que tout ce qu'il faut pour lancer les sorts démoniaques (autres que ceux qui viennent des Démons Majeurs) lui sont accessibles à volonté. En ce lieu retiré, il absorbe l'essence même du château, qui compense l'absence des composants magiques.

Il n'évoquera pas de démons pour combattre ses adversaires. Il n'aurait pas le temps de les contrôler correctement et ne prendra pas ce risque.

En ce qui concerne sa tactique, puisqu'il n'est pas au meilleur de sa forme, il déploiera sa garde de morts-vivants pour empêcher les intrus de l'atteindre et se servira de ses sorts tandis que ses créatures iront au corps à corps. Il aura pris la précaution de lancer à l'avance un maximum de sorts de protection.

Thèmes Secondaires et Complications

Voici quelques idées qui ajouteront un peu de piment aux scénarios se déroulant dans le Château Drachenfels.

1. Le Petit-Fils Respectueux

Les personnages sont contactés par un Nain, un certain Gernbeer Slatehand, qui a eu vent de leur intention de visiter le Château Drachenfels. Il les a peut-être entendus en discuter, ou a été dirigé vers eux par le ou les PNJ qui les ont embauchés.

C'est le petit-fils de Festris Slatehand, un serviteur du château dont la réputation a été terriblement flétrie par d'affreuses rumeurs : il aurait volontairement sacrifié son âme à Drachenfels en échange d'une vie prolongée et de grandes richesses. Gernbeer cherche désespérément des preuves qui disculperaient son grand-père. Il supplie les aventuriers de l'autoriser à les accompagner, acceptant même de prêter serment au temple de leur choix, afin de prouver la pureté de ses intentions, et de s'équiper à ses frais pour le voyage.

La quête de Gernbeer est condamnée d'avance. Les références sur Festris qu'il découvrira (rien ne figure dans la *Géographie de Drachenfels*) indiqueront uniquement qu'il s'agissait d'un tortionnaire. Friedrich Bremer pourra le lui confirmer, ou vous placerez un journal parmi ses possessions, en 81a si les visiteurs l'ont liquidé Bardul le Bossu l'a sans doute également connu. S'il survit à sa quête, Gernbeer sera un peu plus pauvre et un peu plus sage.

Ce participant de dernière minute peut renforcer une équipe trop faible pour explorer le site. Son profil n'est pas fourni, ce qui vous permet de combler toute lacune dans les champs de connaissances des PJ. Si les filous/lettrés sont majoritaires, le Nain sera un guerrier jeune et fort. Avec des guerriers/forestiers en excès, il sera du type lettré — un apprenti sorcier qui, s'étant tourné vers une autre carrière intellectuelle, dispose d'une grande variété de compétences.



D'un autre côté, si votre groupe est extrêmement puissant, Gernbeer sera un véritable boulet, et ses compagnons devront déployer des trésors d'imagination pour assurer sa protection. Dans ce cas, attribuez-lui une bonne réserve de Points de Destin, de sorte qu'il survive un maximum de temps et que les PJ aient de quoi se faire du souci.

2. Malédiction

C'est un vil stratagème, mais qui donne au personnage impliqué une solide motivation pour pénétrer dans le Château Drachenfels. Vous devrez en établir les bases bien avant que le groupe se rende à la forteresse.

Le PJ (de préférence un meneur, s'il y en a) se retrouve affligé d'une terrible malédiction qui, bien que reconnaissable, ne le réduit pas instantanément à l'état de loque irrécupérable. L'idéal serait qu'elle lui promette une fin terrible d'ici une année, lui laissant le temps d'essayer de s'en délivrer, sans qu'il y ait auparavant d'effets assez négatifs pour l'empêcher de poursuivre la lutte.

Mettons qu'au cours d'une précédente visite à la forteresse, quelqu'un ramasse un objet. Sa peau pâlit immédiatement et son ombre disparaît. Un courant d'air glacé fait frissonner tout le groupe. Bientôt, des présages ou les informations fournies par des Erudits consultés révèlent la terrible vérité : ou le personnage concerné découvre comment vaincre la malédiction à l'endroit d'où vient l'objet (le Château Drachenfels) ou il est perdu.

L'Oracle (66) peut détenir la solution au problème. Il sait où se trouve l'objet complémentaire qui annule le mal — de préférence quelque part dans les souterrains. Les PJ apprennent l'existence de cet Oracle à moitié vivant qui peut les aider une fois sur place, ou plus tôt, grâce à un présage ou des divinations. Son aide n'est toutefois pas gratuite ; il leur demande un service, ou un sacrifice, en échange de l'information dont a désespérément besoin le PJ maudit...

3. Quête Personnelle

Un des personnages se voit confier une quête particulière par quelqu'un occupant une grande place dans sa vie. C'est le cas de deux des PJ prêts-à-jouer, et dans le chapitre *Géographie de Drachenfels*, il est fait référence à ces deux quêtes aux endroits appropriés. Vous avez ainsi deux exemples de telles missions, et vous pourrez en créer d'autres si vous n'utilisez pas ces aventuriers-là.

Erszebet Lauschenberg a été chargée d'une quête sacrée par sa Grande Prêtresse. Remettez à son joueur le *Document 8*. Elle doit retrouver les os, le cœur et le cerveau d'une autre Grande Prêtresse assassinée par le Grand Enchanteur. La *Géographie de Drachenfels* vous indique où ils sont : les os en 16, le cœur et le cerveau en 76. Ce n'est cependant pas tout ; Erszebet doit également récupérer une masse ornementale servant à appliquer les sacrements rituels. Nous n'avons pas précisé son emplacement, vous laissant ainsi décider de sa cachette.

Elmariel Courlalune, à la demande de son mentor pour qui il a une grande estime, doit découvrir deux choses : les restes d'un puissant sorcier de Parravon, ainsi que ses Grimoires, qu'il doit remettre à son vieil ami ; il a été prévenu de la présence sur ces livres de diverses protections pouvant provoquer une mort douloureuse — ou pire encore.

Un anneau magique précieux a également été perdu dans ce lieu d'infamie. Le vieux mage a précisé à son élève qu'il pourrait le garder s'il lui donnait les Grimoires, qui se trouvent en 92, dans le Cœur de Sang. Vous les installerez en un lieu moins redoutable des souterrains si votre équipe s'est vaillamment battue mais n'a aucune chance de survivre dans ce secteur. La position de l'anneau n'est pas indiquée, vous en déciderez donc tout seul.



4. Les Gars de Gobrot

Gobrot Pusfoot et ses Orques sont présentés dans le chapitre *Profils* (page 87). S'ils conviennent parfaitement pour une petite escarmouche sur la route, leur intervention pourrait prendre une tournure plus inhabituelle.

Gobrot Pusfoot est venu chercher une épée magique sacrée appartenant à sa tribu, les Plaies Courantes. Placez cette arme à l'endroit qui vous convient, mais de préférence en 81b-e, dans un coin de cellule, ou dans la zone spéciale, non numérotée, où vit Snitlet le Morveux (voir *Particularités du Château Drachenfels*, page 63).

Gobrot arrive peu après les PJ. Sa troupe commence par les épier, les plus jeunes et les plus excitables de ses membres tirent un peu à l'aveuglette, mais ils évitent tout conflit majeur et se contentent de faire savoir qu'ils sont là.

Par la suite, amenez les deux camps à se rencontrer, par exemple à un moment où les aventuriers sont déjà en pleine bataille. Les Orques surgissent alors et sont désorientés. Certains s'en prennent aux PJ, d'autres à ce qu'ils combattaient. Gobrot hurle : « *Laissez les Humains à plus tard !* » et ses séides se tournent tous vers les monstres, sauf s'ils doivent se protéger de leur premier adversaire. Avec un peu de chance, la poussière commence à retomber...

Après la bataille, les Orques gardent leurs armes prêtes, les narines dilatées, prêts à reprendre la lutte. Gobrot, qui n'est heureusement pas un imbécile, attend de voir ce que font les PJ. S'ils attaquent, les Orques combattront jusqu'à la mort. S'ils veulent parlementer, Gobrot négociera.

Il ne tient pas, au départ, à évoquer ce qui l'amène au château, préférant indiquer qu'il *"cherche que'que chose qu'a été volé à nous."* Il tentera de découvrir quels sont les objectifs de ses interlocuteurs et sera bien plus détendu s'ils ne mentionnent pas d'épée, ni même d'autre arme, à condition que leur histoire soit plausible. Gobrot est peut-être un Orque, mais il n'est pas bête au point d'avaler des couleuvres.

Si les deux parties en présence n'ont pas de conflit d'intérêts majeur, Gobrot sera prêt à conclure une trêve ou même à réunir les forces. Certains de ses gars auront peut-être besoin de soins magiques. Si les aventuriers s'en occupent, l'opinion de leurs nouveaux alliés passera de l'hostile au neutre grognon : « *L'est tolérab'e pour un omain.* » Les personnages auront alors l'occasion inouïe d'aller de pair avec des Orques ! Ils auront ainsi un aperçu sans précédent de la société orque et des comportements de ses membres et y gagneront peut-être quelques contacts utiles pour plus tard.

Gobrot ne laissera pas ses séides servir de chair à canon, mais en groupe, soutenus par des tirs de projectiles, ils s'en sortent plutôt bien ; ils pourront ainsi aider leurs alliés. En réalité, Gobrot appréciera de rester avec les aventuriers le temps de trouver son épée, après quoi il s'en ira avec sa bande, quoi qu'il ait promis précédemment. Il veut ramener l'arme dans sa tribu et ne tient pas à ruiner sa mission en portant une attaque inutile contre les personnages.

Il n'est évidemment pas simple d'agir de concert avec des Orques. Il peut y avoir un occasionnel échange de coups de poings, à la suite d'une dispute entre des représentants de chaque camp. Les PJ devraient cependant résoudre ces situations sans recourir aux armes ou à la magie — et un Humain montera certainement

dans l'estime des Orques s'il remporte une bagarre contre un des leurs.

Ils auront aussi des problèmes avec Urumf, la "chérie" de Gobrot (son nom vient du bruit qu'elle produit quand elle rote). C'est le Privlijiz du Kaptin d'emmener sa "chérie " avec lui quand il guide sa troupe, mais celle-ci est un spécimen particulièrement antipathique, même selon les critères orques. Elle aura un parti pris immédiat contre les aventuriers et cherchera à flirter outrageusement avec le plus laid afin de rendre Gobrot jaloux ; il se conduira alors en Orque et tuera puis mangera l'offenseur. L'objet malchanceux des attentions d'Urumf sera donc pris entre deux feux ; d'un côté, il risquera de se faire tuer par l'amant jaloux, de l'autre, une insulte envers la "chérie du kap'tain" appellera aussi la vengeance. Des propos du genre *« Vous êtes vraiment un trésor parmi les Orques et, si vous n'étiez pas aussi fidèle à votre valeureux chef, j'aurais été fier d'être simplement vu en votre compagnie. »* pourraient l'aider à éviter le pire. Un joueur qui se sortira bien d'une situation aussi épineuse méritera un supplément de Points d'Expérience au nom de son personnage.

Points de Destin

La destruction de Drachenfels rapporte à chaque participant 2 Points de Destin, et celle de Maximilien von Steinhoff le Vampire 1 Point.

Points d'Expérience

Du fait de la grande variété et de l'importance des aventures pouvant se dérouler au château, il est impossible de donner une liste de points d'expérience correspondant à toutes les rencontres et les expériences imaginables (il faudrait un ouvrage beaucoup plus épais et plus cher !). Nous avons préféré vous fournir quelques suggestions pour certains lieux et événements d'importance. Elles vous serviront de guides pour déterminer les récompenses à attribuer dans d'autres circonstances. Celles dont nous parlons ici sont individuelles et devraient être modifiées en fonction de la qualité du jeu.

Un jeu inspiré et intelligent devrait rapporter encore plus que d'habitude. Un joueur qui imagine comment échapper à un problème, le contourner ou le résoudre de manière élégante ou rusée, mérite un sérieux bonus pour son personnage. Le château est vraiment dangereux et le moindre grain d'ingéniosité peut y faire la différence entre la survie et la mort.

S'il y a affrontement avec les Cultistes Khornus ou les Bandits de Kroetz, à l'avantage des PJ, distribuez 30-75 PE par personne pour chacun de ces deux groupes (mais pas par PNJ combattu !).

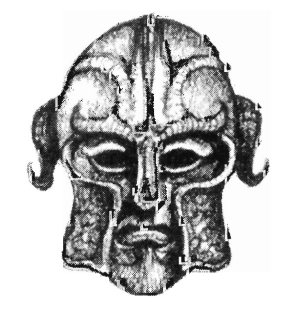
Ce n'est pas un endroit où règne l'humour ; cependant, un jeu plein de reparties mérite également une rétribution, de même que de bonnes répliques envoyées à Bardul, Snitlet ou Urumf.

Points d'Expérience

Pénétrer dans une tour mineure et l'explorer	30-60 PE
Détruire le Lit Tueur (31)	50 PE
Détruire Maximilien le Vampire et Juliane, son Suppôt (52)	75 PE
Survivre aux Terrains du Chaos	100 PE
Atteindre la salle la plus haute de la Grande Tour	60 PE
Détacher le Diable-Girouette*	100 PE
Détruire Constant Drachenfels	200 PE
Accomplir une quête personnelle	100 PE
S'être occupé d'un emplacement mineur**	0-30 PE
Interaction avec un PNJ important (Bardul, l'Oracle, Stanislav, etc.)	0-60 PE.

* Cette récompense doit être répartie entre les participants selon leur contribution ; elle n'est pas offerte à chaque membre de l'équipe. Il n'y en a pas pour avoir triomphé du Diable. Le combat est loin d'être indispensable et peut être évité si on prend un minimum de précautions.

** Cela ne concerne que les emplacements où les aventuriers sont confrontés à une rencontre ou un incident quelconque. Ceux qui plongent la tête dans le puits, tâtent la statue de la fontaine avec un bâton ou se promènent sans but dans un couloir innocent ne tirent aucun avantage de ces diverses actions.



Profils

Les profils des PNJ importants et des monstres mentionnés dans le texte sont donnés dans ce chapitre. Ils ont déjà été modifiés en fonction des compétences particulières, telles que la *Force Accrue*, et des Attributs du Chaos. Les codes entre parenthèses désignent les endroits où se trouvent les créatures (à l'intérieur du château ; voir la *Géographie de Drachenfels*).

Se référer à **WJRF** pour de plus amples informations sur les sorts, compétences et Attributs du Chaos.

La Route de Drachenfels

Harpies

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	4	11	20	1	33	35	14	43	66	5

ALIGNEMENT :
Mauvais.

REGLES SPECIALES
Volent comme des *piqueurs*, le **M** donné correspondant au déplacement au sol ; leur grande manœuvrabilité leur permet d'attaquer dans n'importe quelle direction ; sujettes à la *peur* du feu et des sorts produisant de la lumière ; ont l'équivalent de la *Vision Nocturne* grâce à leur sonar de type chauve-souris.

Fantômes

Le Château Drachenfels comprend de nombreux Fantômes. Le profil suivant est à employer dans toutes les rencontres où il n'est mentionné aucun PNJ Fantôme particulier. Le MJ doit déterminer les intentions et les motivations de tous ceux qui ne sont pas décrits en détail.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	0	3	17	30	1	—	18	18	18	18	29

ALIGNEMENT :
Variable.

REGLES SPECIALES
Immunisés contre les effets psychologiques et les armes non magiques ; provoquent la *peur* chez les créatures vivantes ; peuvent traverser la matière et devenir visibles ou invisibles à volonté ; ne sont pas sujets à l'*instabilité* à l'intérieur du château (ou selon ce qui figure dans le texte) ; leur toucher cause la *peur* (les victimes doivent réussir un Test de **Cd**, avec une pénalité de -10, ou s'enfuir).

Les Trois Ogres

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	17	4	5	17	30	2	18	18	14	18	29	10

ALIGNEMENT :
Chaotique.

POSSESSIONS
Gourdins ; guenilles.

REGLES SPECIALES
Provoquent la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 m.

Corneilles Noires

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	—	3	3	11	40	3	—	29	10	29	29	—

ALIGNEMENT
Chaotique.





Regles Spéciales
Une attaque par *morsure* et deux coups de *griffes* ; provoquent la *peur* chez les créatures vivantes ; immunisées contre les effets psychologiques ; sujettes à l'*instabilité* ; volent comme des *piqueurs*, le **M** ne s'appliquant qu'au déplacement au sol.

Les Occupants du Château

Zombies (2c)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	10	1	10	10	14	14	14	—

Alignement
Mauvais.

Regles Speciales
Immunisés contre les effets psychologiques ; provoquent la *peur* chez les créatures vivantes ; ne sont sujets ni à l'*instabilité* ni à la *stupidité* dans le château (mais voir les règles concernant les morts-vivants et l'*instabilité* dans le chapitre *Particularités du Château Drachenfels,* page 58) ; ont 50% de chances d'infliger des plaies infectées.

Harpies (2f, 29)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	4	11	20	1	33	35	14	43	66	5

Alignement
Mauvais.

Regles Speciales
Volent comme des *piqueurs*, le **M** donné correspondant au déplacement au sol ; leur grande manœuvrabilité leur permet d'attaquer dans n'importe quelle direction ; sujettes à la *peur* du feu et des sorts produisant de la lumière ; ont l'équivalent de la *Vision Nocturne* grâce à leur sonar de type chauve-souris.

Squelettes (3a, 3d, 11, 82f, 84)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	—

Alignement
Mauvais.

Regles Speciales
Immunisés contre les effets psychologiques ; provoquent la *peur* chez les créatures vivantes ; ne sont sujets ni à l'*instabilité* ni à la *stupidité* dans le Château Drachenfels ; ont 35% de chances d'infliger des plaies infectées.

Fantôme Collectif (4a)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	0	3	3	24	41	2	—	18	29	49	49	41

Alignement
Neutre.

Regles Speciales
Immunisé contre les effets psychologiques et les armes non magiques ; provoque la *peur* chez les créatures vivantes ; traverse la matière et devient visible ou invisible à volonté ; n'est pas sujet à l'*instabilité* à l'intérieur du Château Drachenfels ; son toucher cause la *peur* (les victimes doivent réussir un Test de **Cd**, avec une pénalité de -10, ou s'enfuir).

Le Fantôme Collectif est plus fort que la plupart des Fantômes et peut affecter physiquement ses opposants (en plus de les effrayer par son contact). S'il réussit à infliger à un adversaire un coup qui aurait normalement provoqué des dommages, ceux-ci sont effectivement comptabilisés et la victime doit réussir un Test d'**E** ou perdre 1 point de **F** pour 1D3 jours. Un personnage dont la **F** est réduite à zéro meurt.

Mutants de la Tour (7d)

Ces mutants vaguement humanoïdes ne sont pas des morts-vivants, mais sont animés par quelque chose provenant de la substance même du Chaos. Leur apparence change d'un round à l'autre ; leurs membres s'allongent ou se rétrécissent légèrement, les extrémités de leurs "bras" sont tour à tour des griffes, des ventouses ou des gourdins chitineux, et leurs corps onduleux sont tantôt des formes gélatineuses suintantes, tantôt des sacs bouffis de graisse jaune.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	3	3	8	29	2	18	18	18	18	29	—

Alignement
Chaotique.

Regles Speciales
Immunisés contre les effets psychologiques ; les dommages dus aux attaques basées sur le feu sont réduits de moitié à cause de leur viscosité.

Champion de Tzeentch (7e)

Le Champion de Tzeentch est emprisonné dans la tour depuis des siècles, la magie l'empêchant de s'échapper sans qu'on le libère. Les aventuriers qui ouvrent la porte lui rendent donc sa liberté — une fois qu'il les a tous tués, bien entendu.

L'apparence bizarre du Champion est à la hauteur de ce que l'on pourrait espérer de mieux. La peau de cette créature à l'origine humaine est noire, sauf sur le visage, et ses jambes sont devenues des tentacules terminés par des ventouses qui lui permettent de pratiquer l'escalade sans perdre trop de sa vitesse de déplacement au sol. Les autres modifications dues au Chaos sont indiquées ci-dessous. Son visage, en constante mutation, est ce qu'il a de plus étrange. Un instant humain, il est ensuite lisse et rose, lisse et bleu, puis c'est celui d'un Homme-bête, d'un chérubin, une tête d'insecte déformée, le tout en une succession aussi rapide qu'irrégulière. Ce phénomène est réellement déroutant ; quiconque combat ce monstre subit une pénalité de -10 à tous ses jets. Les cornes incurvées aux bords aiguisés sont cependant toujours présentes.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	44	4	4	13	49	3	18	43	43	37	39	10

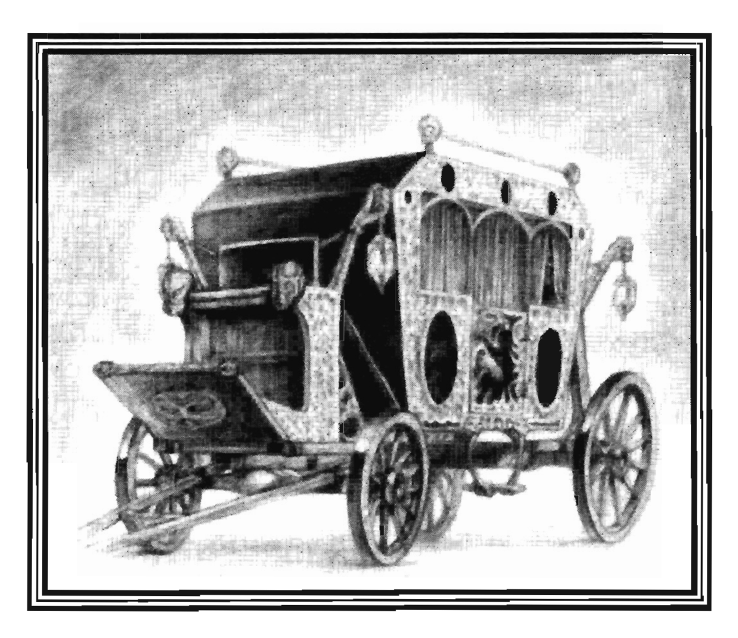
Alignement
Chaotique (Tzeentch).

Competences
Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Escalade ; Esquive.

Recompenses de Tzeentch
Attribut du Chaos — *Résistance à la Magie* (+20 à tous les tests de **FM** contre la magie, non inclus dans le profil).

Attributs du Chaos
Peau Noire (+20 à tous les tests de dissimulation, de nuit ou dans l'obscurité) ; *Cornes* (**A** +1) ; *Queue Gourdin* (**A** +1) ; *Tentacules*, les deux jambes du Champion du Chaos étant des tentacules terminés par des ventouses.

Possessions
Cotte de mailles à manches déchirée (0/1 PA — Tronc/bras/jambes) ; plastron (1 PA — Tronc) ; épée magique : *Protection contre les Elfes* (aucun Elfe ne peut approcher à moins de 6 mètres), *Destruction de Magie* (si un coup atteint une créature portant des objets magiques, sur un résultat de 5 ou 6 sur 1D6, un de ces objets, choisi aléatoirement, perd ses pouvoirs et tombe en poussière).



Chevaux Squelettes (10a-g)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	—	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	—

Alignement
Mauvais.

Regles Speciales
Immunisés contre les effets psychologiques ; provoquent la *peur* chez les créatures vivantes ; ne sont pas sujets à l'*instabilité* dans le château ; ont 10% de chances d'infliger des plaies infectées ; attaque par coup de sabots.

Cocher Décapité (11)

Le Cocher Décapité est un mort-vivant éthéré qui dispose d'une attaque très inhabituelle : il déploie son fouet fantôme de la main gauche tout en portant une attaque de toucher de la droite. Son contact provoque la *peur* comme celui d'un Fantôme normal, mais l'action du fouet est spéciale. S'il touche, il atteint toujours la tête et, en plus de subir des dégâts normaux, la victime doit réaliser un Test d'**E**. En cas d'échec, une lacération horriblement brûlante apparaît sur son visage, la cuisant et l'aveuglant. Pendant 1D4 rounds, elle ne peut que parer, et non plus attaquer. Elles souffre ensuite d'une pénalité de -10 en **CC** et en **Soc**, jusqu'à ce que le sort *Guérison des Blessures Graves* lui soit appliqué pour soigner la lacération.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	41	2	3	17	30	2	—	18	18	18	18	29

Alignement
Mauvais.

Regles Speciales
Immunisé contre les effets psychologiques et les armes non magiques ; provoque la *peur* chez les créatures vivantes ; traverse les solides et devient visible ou invisible à volonté ; n'est pas sujet à l'*instabilité* dans le château ; son contact cause la *peur* : la victime doit réussir un Test de **Cd** (à -10) ou s'enfuir.

Carrosse (11)

Le Carrosse est un véhicule imposant capable d'infliger des dommages considérables grâce à son attaque par *écrasement* (vous avez bien lu). De plus, chacune de ses portières est ornée d'une tête de Skaven, surmontant une poignée formée par une patte de la même créature ; ces deux têtes mordront tout ce qui leur sera accessible (à moins de 30 cm de la porte).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	49	—	5	3	16	33	1/3	—	—	18	89	89	—

Alignement
Mauvais.

Regles Speciales
Immunisé contre les effets psychologiques ; considéré comme une cible inflammable ; manœuvrabilité exceptionnelle ; **CC** +20 pour les morsures des têtes de Skaven.

Têtes de Skaven Sectionnées (11)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	49	0	3	2	4	40	1	—	—	—	89	89	—

Alignement
Mauvais.

REGLES SPECIALES
Volent comme des *piqueurs*, le **M** s'appliquant au déplacement au sol ; considérées comme de petites cibles ; attaque par *morsure* ; immunisées contre les effets psychologiques ; cibles inflammables.

Semi-Gargouilles (13)

Cette appellation de "Semi-gargouilles" est appliquée aux têtes, visages et griffes de pierre qui jaillissent des murs du couloir 13. Bien qu'elles ne puissent s'en détacher, elles sont capables d'atteindre toute personne traversant cette zone. Le corridor peut régénérer ces horreurs à l'infini ; il ne sert donc à rien de les détruire individuellement. Elles attaquent par *morsure* ou par coup de *griffes*, selon leur forme.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	25	—	2	2	4	29	1	18	18	18	18	29	—

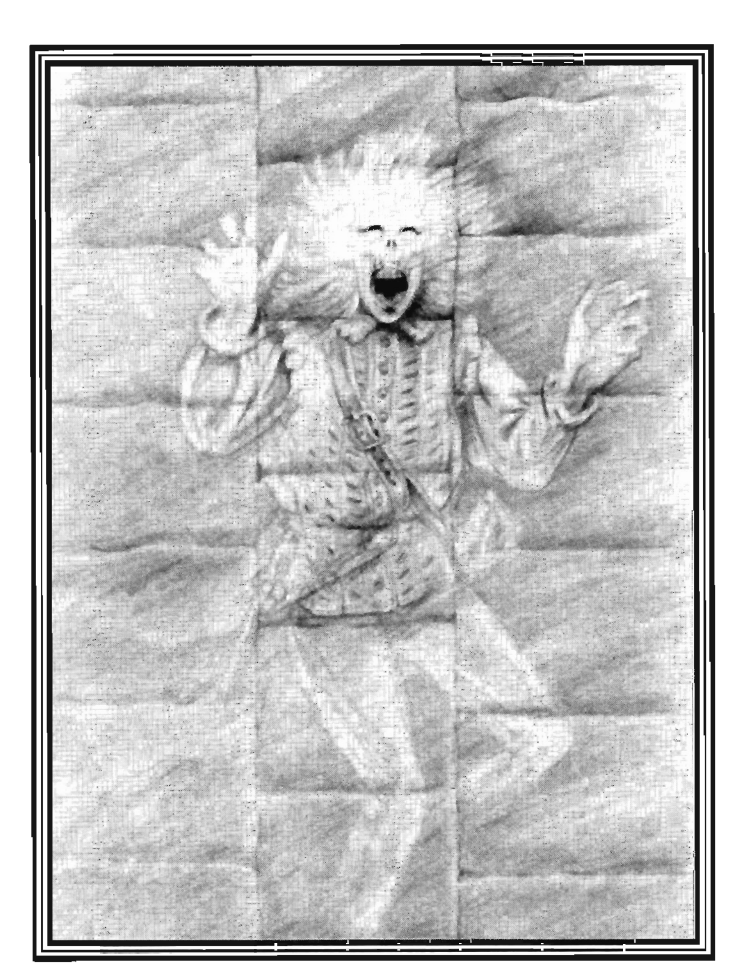
ALIGNEMENT
Mauvais.

REGLES SPECIALES
Immunisées contre les effets psychologiques

Gargouilles (13)

Les Gargouilles sont de petits monstres de pierre enchantée. On peut les prendre pour des Semi-gargouilles, car elles émergent également des murs. Elles attaquent les aventuriers soit en leur sautant dessus soit en courant par terre pour les rejoindre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	10	3	3	5	33	1	18	18	18	18	29	—



ALIGNEMENT
Mauvais.

REGLES SPECIALES
Immunisées contre les effets psychologiques ; volent comme des *voleteurs*, le **M** s'appliquant au déplacement au sol.

Fantômes (16)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	0	3	17	30	1	—	18	18	18	18	29

ALIGNEMENT
Variable.

REGLES SPECIALES
Immunisés contre les effets psychologiques et les armes non magiques ; provoquent la *peur* chez les créatures vivantes ; traversent la matière et deviennent visibles ou invisibles à volonté ; ne sont pas sujets à l'*instabilité* à l'intérieur du Château Drachenfels (ou selon ce qui figure dans le texte) ; leur toucher cause la *peur* (les victimes doivent réussir un Test de **Cd**, avec une pénalité de -10, ou s'enfuir).

Sangsue Caméléon (19)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	2	2	5	30	1	—	14	14	14	14	—

ALIGNEMENT
Neutre.

REGLES SPECIALES
Peur du feu ; immunisée contre les autres effets psychologiques.

Amibe (20)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	3	5	11	30	3	—	0	0	0	0	—

ALIGNEMENT
Neutre.

REGLES SPECIALES
Immunisée contre les effets psychologiques ; ne peut être contrainte à abandonner le combat, sauf par le feu ou le froid ; en cas d'attaque réussie, la cible est engloutie et perd automatiquement 1 point de *Blessure* par round. Elle peut continuer de lutter mais ne sera délivrée qu'après la destruction de l'Amibe.

Moisissure Rouge (25, 78)

Elle recouvre les murs humides et les matières décomposées. Ses spores remplissent l'air d'un nuage épais sur un rayon de 5 mètres autour d'elle pendant 3 rounds. Les personnes prises dans ce nuage doivent réussir un Test d'**I** ou être aveuglées pour 2D6 heures (effets : -25 en **CC**, **I** et **Dex** ; tir de projectiles impossible ; +25 à la **CC** des adversaires). Les Humains et les Halfelings acquièrent 1D6 Points de Folie au contact de la Moisissure Rouge

Armure Animée (27)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	33	3	4	11	41	2	29	10	—	69	69	—

ALIGNEMENT
Neutre.

REGLES SPECIALES
Immunisée contre les effets psychologiques ; l'armure de plates lui donne 1 PA partout, en plus du score d'**E** indiqué ; chaque gantelet tient une épée magique qui dissipe un sort de *Zone* au contact.

Sangsues de Sang (28)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	2	2	5	30	1	—	14	1	14	14	—

ALIGNEMENT
Neutre.

REGLES SPECIALES
Peur du feu, immunisées contre les autres effets psychologiques ; attaque par *morsure* jusqu'à ce qu'elles s'accrochent, après quoi elles infligent automatiquement des dommages à chaque round jusqu'à ce qu'elles soient gorgées (un 6 sur 1D6) ; la morsure a 40% de chances de provoquer une plaie infectée.

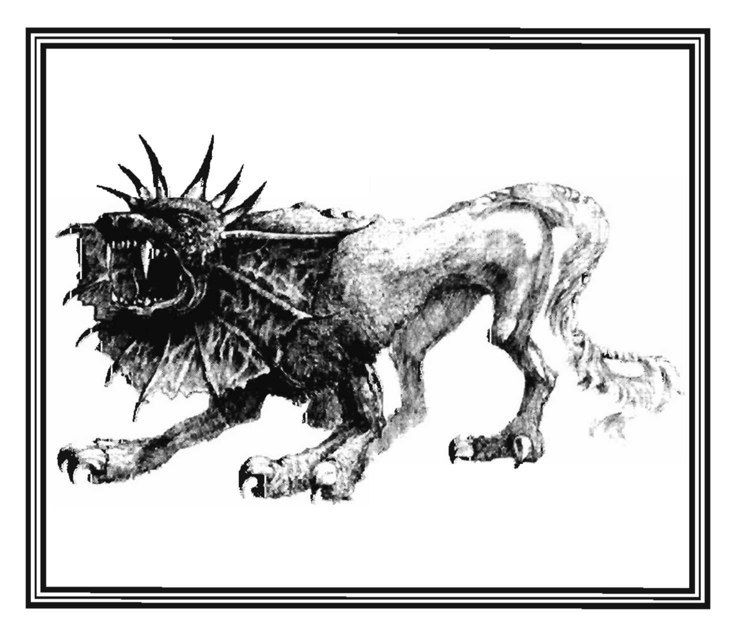
Chien Charnier (29)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
10	49	—	5	4	11	60	1	—	10	14	89	89	—

ALIGNEMENT
Chaotique (Khorne).

REGLES SPECIALES
Provoque la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 m ; immunisé contre les effets psychologiques, sauf ceux dus aux Démons Majeurs ou aux divinités ; sujet à l'*instabilité* ; sujet à la *haine* et à la *frénésie* en présence des créatures et des adeptes de Slaanesh ; une attaque par *morsure* empoisonnée ; peut franchir 8 mètres en un seul bond, en survolant au passage tout obstacle de 4 mètres de haut, ce qui lui donne un bonus de +10 en **CC** pour le premier round uniquement ; si son attaque par *morsure* est réussie, le Chien Charnier donne automatiquement ses deux coups de *griffes* (pas de jets de **CC**).

POSSESSIONS
Collier de Khorne (**FM** 89 pour tous les tests contre la magie).



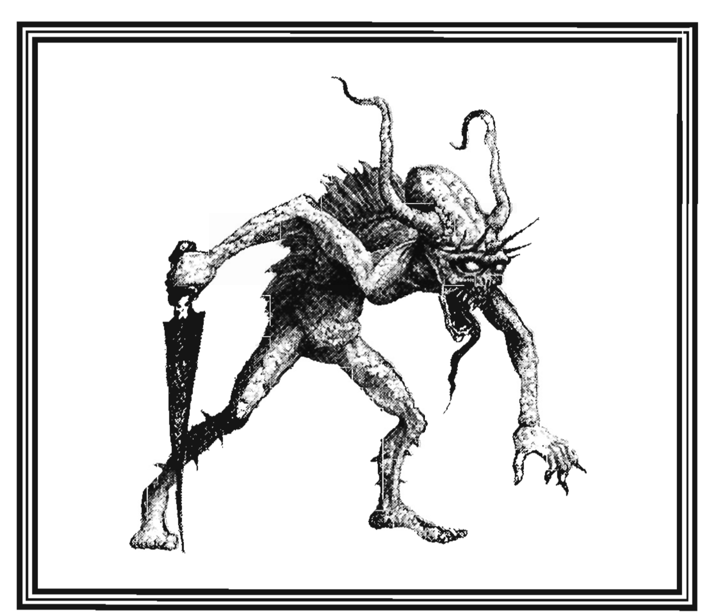
Annonce de Sang (29, 60)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14

ALIGNEMENT
Chaotique (Khorne).

REGLES SPECIALES
Provoque la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 m ; immunisée contre les effets psychologiques, sauf ceux dus aux Démons Majeurs ou aux divinités ; sujette à l'*instabilité* ; sujette à la *haine* et à la *frénésie* en présence des créatures et des adeptes de Slaanesh ; une attaque par *morsure* empoisonnée et une par *griffes*, ou une *morsure* empoisonnée et une arme ; peut cracher son poison à 10 mètres ; régénère 1 point de *Blessure* par tour (voir les Trolls) ; armure naturelle (1 PA — Partout) ; les victimes de son poison doivent réussir un Test d'**E** ou perdre 2D6 points de dommages.

POSSESSIONS
Chaque Annonce de Sang possède une *Lame Infernale*, une épée de fer et de cuivre tachée de rouge. Cette arme lui accorde un bonus de +10 en **CC** et inflige 4D6 points de dommages (les 6 ne sont pas relancés). De plus, elle absorbe 2D6 Points de Magie à tout adepte ou créature de Slaanesh qu'elle frappe.



Lit Tueur (31)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	59	—	4	5	28	49	2	49	29	33	69	69	—

ALIGNEMENT
Mauvais.

REGLES SPECIALES
Immunisé contre les effets psychologiques ; provoque la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 m ; les roulettes de pierre portent une attaque par écrasement — les victimes affectées doivent réussir un Test d'**I** ou être renversées, ce qui donne au lit un bonus de +20 sur les attaques contre elles au round suivant ; les rideaux (eux seuls) sont des cibles inflammables mais ne sont pas endommagés par les armes contondantes non magiques ; les roulettes sont considérées comme ayant 2 PA (voir ci-dessous).

En combat, le Lit Tueur peut affronter deux personnages différents grâce à ses roulettes de pierre, en portant des coups de

pattes/écrasements. Ses rideaux disposent en outre d'attaques magiques décrites dans la *Géographie de Drachenfels*. Leur profil est séparé de celui du lit (**E** 2, **B** 5 chacun). Les dommages qui leur sont infligés n'affectent pas le Lit Tueur, alors que si celui-ci est détruit, eux n'ont pas de capacités magiques indépendantes. Toutefois, la destruction d'un rideau l'empêche de lancer des sorts *Rafale de Vent*, de générer des Chauves-souris gnomes, etc.

La localisation des coups portés au Lit Tueur est déterminée avec 1D10 : 1-7, corps principal ; 8-9, roulette de pierre ; 0, rideau. Les armes non magiques qui frappent une roulette ont 25% de chances d'être détruites.

Chauves-Souris Gnomes (31)

Les Chauves-souris gnomes sont des créatures semi-illusoires générées par les rideaux latéraux du lit à baldaquin. Elles volent vers les PJ et attaquent avec leurs griffes. Les dégâts qu'elles causent sont normaux, mais elles infligent également une malédiction, qu'on peut éviter en réussissant un Test de **FM**. Les effets d'une telle malédiction sont plus ennuyeux que méchants (assimilez-les au sort de Magie Mineure *Malédiction*). Ils sont cependant permanents, jusqu'à l'application du sort *Exorcisme*.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	25	0	2	2	4	33	1	33	10	10	69	69	—

ALIGNEMENT
Mauvais.

REGLES SPECIALES
Immunisées contre les effets psychologiques ; volent comme des *piqueurs*.

Fantômes Elfes (49)

Ces Fantômes sont légèrement différents des autres car ils possèdent des capacités d'enchanteurs datant de l'époque où ils étaient sorciers.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	0	3	17	30	1	—	18	48	48	48	43

ALIGNEMENT
Variable.

REGLES SPECIALES
Immunisés contre les effets psychologiques et contre les armes non magiques ; provoquent la *peur* chez les créatures vivantes ; traversent la matière et deviennent visibles ou invisibles à volonté ; ne sont pas sujets à l'*instabilité* dans le château ; leur toucher peut causer la *peur* — la victime doit réussir un Test de **Cd** (avec une pénalité de -10) ou s'enfuir ; capables de lancer des sorts (voir ci-dessous).

SORTS : 16 Points de Magie.

Magie Mineure : Don des Langues, Luminescence, Sommeil, Zone de Silence.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Aura de Résistance, Débilité, Rafale de Vent.

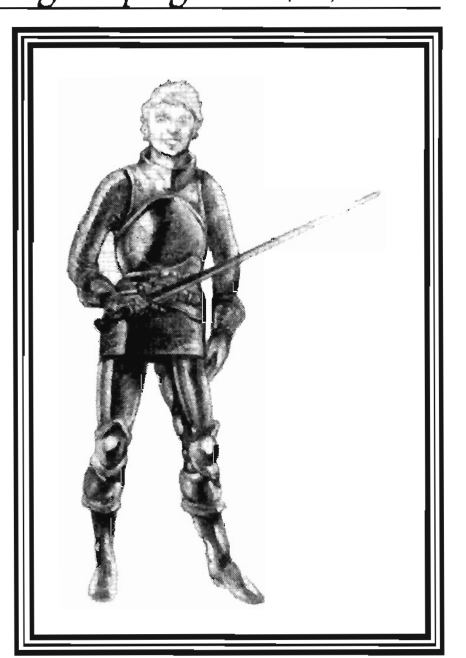
Démonettes (50, 64)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	42	4	3	5	60	3	10	89	89	89	89	89

ALIGNEMENT
Chaotique (Slaanesh).

REGLES SPECIALES
Sujettes à l'*instabilité* (sauf sur les terrains du Chaos) ; provoquent la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 m ; immunisées contre les effets psychologiques, sauf ceux provoqués par les Démons Majeurs ou les divinités ; une attaque *caudale* et deux par *griffes* ; 1 PA partout.

Thadeus Schnelling, Répurgateur (51)



Schnelling est venu au Château Drachenfels avec un groupe de fidèles de Solkan de L'Empire et de Bretonnie décidés à raser les lieux et à affronter le Grand Enchanteur en personne, mais il n'a aucun souvenir de ce qui s'est passé. Il est même persuadé que ces événements ne datent que de quelques mois car, en fait, il se trouve en animation suspendue dans une bulle interdite du vortex, sauf lorsque quelqu'un apparaît en 51. Thadeus est franc, vigoureux et c'est un combattant de qualité.

Il a 32 ans et mesure 1,88 m ; sa peau est claire, ses cheveux blonds sont bouclés et ses yeux bleus. Son apparence de brave garçon offre un contraste étrange avec son étroitesse d'esprit et son idée fixe.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	56	43	4	5	11	47	2	44	42	37	35	60	38

ALIGNEMENT
Loyal (Solkan).

COMPETENCES
Adresse au Tir ; Armes de Spécialisation — Armes à deux mains ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Urbain ; Désarmement ; Eloquence ; Equitation ; Esquive ; Résistance Accrue.

POSSESSIONS
Armure de plates dont une *cuirasse magique +1* (2 PA — Tronc ; 1 PA — Bras/jambes) ; casque (1 PA, Tête) ; *épée bâtarde magique* +10 (**CC** +10, **I** -10, **D** +1) portant deux *Runes de Mort Mineure* (adeptes et créatures de Khorne et de Tzeentch), devient non magique quand elle est mariée par des êtres qui ne sont pas loyaux.

Maximilien Von Steinhoff, Vampire (52)

Maximilien descend d'une vieille famille noble de l'Ostland oriental qui règne sur un obscur fief sinistre. Lassé de s'ennuyer dans un trou perdu, il est parti en compagnie de quelques serviteurs naïfs et son amante-suppôt, Juliane. Ses voyages ont été dangereux et excitants, et il a maintenant rejoint le Château Drachenfels afin d'y chercher une source de magie maléfique qu'il suppose située dans la Grande Tour, qu'il a fouillée. Malheureusement, il est persuadé que certaines magies cachées dans cette même Grande Tour renforcent les capacités vampiriques, ce qui est faux. Mais comme elles l'ont mené à la bague magique très utile qu'il porte à présent, il ne va pas renoncer facilement.



Maximilien, très séduisant, ténébreux et suave, peut être un parfait séducteur quand il le veut. En apparence âgé de 30 ans, il mesure 1,83 m et il est plutôt svelte. Il est capable de se faire passer pour un gentilhomme cultivé et même honorable. Quant à savoir si les aventuriers s'y laisseront prendre...

Deux profils sont indiqués ; le premier s'applique lorsqu'il commence à se réveiller, à l'entrée des PJ dans la pièce 52. Le second est valable après 6 rounds, ou quand il attaque dans d'autres parties du château (voir la *Géographie de Drachenfels*). Pendant son réveil, ajoutez lui à chaque round +5 en **CC**, **CT**, **I** et **Dex**, et aux rounds 1, 3 et 5, +1 en **F**, **E** et **A**.

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	36	2	3	12	33	1	30	72	48	59	50	55

Profil Complet

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	66	5	6	24	63	4	60	72	48	59	50	55

ALIGNEMENT
Mauvais.

COMPETENCES
Alphabétisation ; Armes de Spécialisation — Escrime ; Baratin ; Chance ; Charisme ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Equitation ; Etiquette ; Héraldique ; Sens de la Repartie.

SORTS : 52 Points de Magie

Magie Mineure : Renfort de Porte, Sommeil, Verrou Magique, Zone de Silence.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Aura de Résistance, Boule de Feu, Guérison des Blessures Légères ;
Niveau 2 — Eclair, Panique Magique, Ralliement Magique, Vol de Pouvoir Magique ;
Niveau 3 — Dissipation de la Magie, Manteau de Ténèbres ;
Niveau 4 — Absorption de la Magie, Immobilisation.

Magie Nécromantique : *Niveau 1* — Evocation de Squelettes ;
Niveau 2 — Contrôle des Morts-Vivants ;
Niveau 3 — Animation des Morts ;
Niveau 4 — Evocation d'un Héros Squelette Majeur.

POSSESSIONS
Cercueil contenant de la terre du domaine natal ; vêtements personnels et bijoux (valant 50 CO) ; bourse de 100 CO ; anneau magique qui réduit le coût des métamorphoses à 1 PM et permet pour la même dépense d'éviter la catalepsie (voir **WJRF**, page 251).

REGLES SPECIALES
Elles sont très nombreuses. Voir **WJRF**, pages 251-252.

Juliane Fassbinder, Suppôt Vampirique, ex-Mercenaire (52)

Juliane était à l'origine une mercenaire au service de la famille Steinhoff. Elle a d'abord été séduite puis transformée en suppôt par Maximilien, à qui elle est totalement dévouée et pour qui elle luttera jusqu'à la mort.

Elle a 27 ans, possède une belle chevelure noire frisée et des yeux gris clair. Sa beauté ne peut dissimuler son absence d'âme et sa froideur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	58	55	5	3	14	44	3	31	30	37	89	89	36

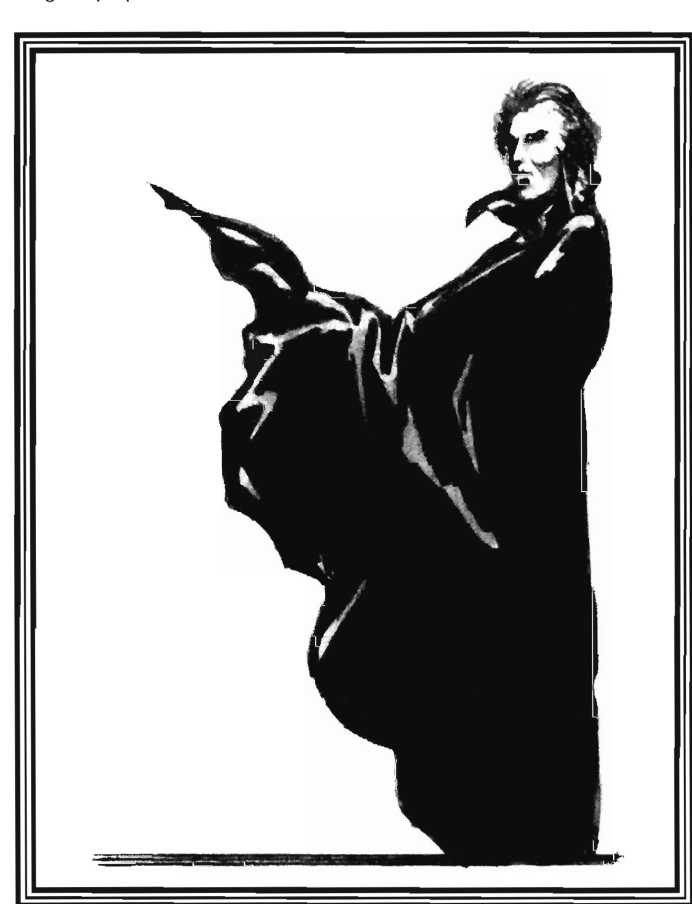
ALIGNEMENT
Mauvais.

COMPETENCES
Chance ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Escalade ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Vision Nocturne.

POSSESSIONS
Robe de soie noire magique (1 PA — Partout, comme une *Robe d'Endurance +1*) ; *épée magique +1* (**D** +1) ; parchemin où est inscrit le rituel ; *anneau magique* avec 15 Points de Magie, contenant les sorts *Rafale de Vent* et *Panique Magique* ; sac à dos avec du matériel de voyage (poussé dans un coin de la pièce).

Pendule à Coucou (53)

Cette horloge ressemble à tous les jolis coucous décorés de la province centrale de L'Empire, mais elle n'a rien d'ordinaire. Elle est intelligente, frustrée, démente et psychopathe, corrompue depuis longtemps par un mal indicible.



Elle porte ses attaques avec ses longues chaînes lestées capables de s'étirer magiquement jusqu'à 12 m. Le premier coup cingle un adversaire en lui infligeant des dommages normaux, et le malheureux doit ensuite réussir un Test d'**I** (*Esquive* +10) pour éviter que l'extrémité de la chaîne s'enroule autour de son cou et l'entraîne vers l'horloge. L'étranglement lui cause 1 point de dommages automatique par round, et il subit une pénalité de -10 à tous ses jets de combat (et ne peut parler ni prononcer d'incantation). La chaîne est sectionnée si on lui inflige 6 points de dégâts (**E** 6). Elle relâche alors sa prise et tombe à terre, désormais inoffensive. Quiconque frappe le poids qui la maintient serrée autour du cou d'un autre personnage atteindra ce dernier s'il obtient un résultat de 96 ou plus !

La pendule peut également se défendre par la magie. Chaque round, elle génère une *Réplique* d'elle-même (et du malheureux qu'elle étrangle), mais il ne peut y avoir simultanément plus de quatre duplications illusoires.

Les sonneries des heures ont aussi des effets magiques, traités en dehors du profil, et le coucou peut également attaquer indépendamment.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	41	41	3	5	12	55	2	18	18	49	69	69	—

ALIGNEMENT
Mauvais.

REGLES SPECIALES
Immunisée contre les effets psychologiques ; ne peut être endommagée que par des armes magiques.

UTILISATION DE LA MAGIE
L'horloge ne dépense pas de Points de magie pour ses *Répliques* ou les effets de ses sonneries. Chaque round, elle sonne une heure déterminée au hasard (lancez 1D12) et crée ainsi un effet particulier. Celui-ci n'affecte qu'un personnage à la fois (choix aléatoire), à moins d'indication contraire. Si sa cible réussit un Test de **FM** (pénalité de -10, car les enchantements sont puissants), l'effet est annulé. Voir la table des effets magiques pour leur description détaillée.

Coucou (53)

Le coucou ressemble à un joli petit jouet de bois à plumes. Cette beauté fragile dissimule une nature malveillante et psychopathe. Le faux oiseau attaque avec une morsure (bec). S'il est touché sans être détruit, il devient complètement fou ; ses caractéristiques sont alors : **CC** 50, **F** 4, **A** 2, jusqu'à ce qu'il soit anéanti, et il explose en une cacophonie de chants assourdissants tout en donnant des coups de bec frénétiques.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	33	—	2	2	5	55	1	18	18	18	18	69	—

REGLES SPECIALES
Immunisé contre les effets psychologiques ; ne peut être endommagé que par les armes magiques ; vole comme un *piqueur*.

Bardul le Bossu (55 et Ailleurs)

Bardul est un Nain d'âge indéterminé — il a en fait 288 ans et suppose qu'il le doit à la magie du château, ce qui explique qu'il ne soit guère tenté de s'en aller.

Il craint toujours "le Maître" et a peur de ne pas être prêt à accomplir les tâches domestiques nécessaires si ce dernier revenait. Le vieux Nain évite d'ailleurs de discuter des activités du Maître s'il le peut. Il survit grâce aux bribes de nourriture qu'il ramasse à droite et à gauche, si bien qu'il est devenu un vrai chef en ce qui concerne le rat cuisiné et le ragoût de squelette et, quoique n'étant très habile avec sa fronde, il lui arrive aussi d'attraper des oiseaux. Il ne prend généralement pas la peine de les faire cuire avant de les manger, car il a toujours faim. Sa chambre contient tout un bric-à-brac, dont un brûleur à huile lui servant à se chauffer. Il conserve jalousement du café de Lustrianie, dans une boîte de métal qui le régénère par magie.

Bardul a des cheveux noirs, longs et raides, ainsi qu'une barbe très broussailleuse mais aussi très sale. Ses vêtements sont crasseux, et il ne semble pas gêné par le fait que son odeur est particulièrement

Effets Magiques de l'Horloge de Drachenfels (1D12)

HEURE	EFFET
1-2	**RALENTISSEMENT TEMPOREL :** Le personnage agit deux fois moins vite (déplacement, attaques) pendant 1D6 rounds et subit une pénalité de -20 en **I**.
3-4	**VIEILLESSE :** L'aventurier vieillit magiquement de 1D6 ans (Nain : 1D8 ans, Elfe : 1D10 ans). L'effet est irréversible et permanent.
5-6	**MALÉDICTION DU COUCOU :** Le personnage affecté est convaincu que sa tête a été transformée par le Chaos en une tête de coucou ; pendant 2D6 rounds, il ne fait qu'émettre d'étranges croassements. Il tente de combattre ses ennemis à coup de bec plutôt qu'avec des armes, et il lui est impossible d'utiliser des sorts.
7-8	**ARRET TEMPOREL :** C'est un effet particulier qui affecte l'ensemble du groupe. Aucun Test de **FM** ne permet d'y échapper. Les aventuriers sont immobilisés pour 1 round. L'horloge et le coucou peuvent ainsi porter des attaques libres, la strangulation provoque des dommages supplémentaires, une autre *Réplique* apparaît, etc.
9-10	**GRANDE MALÉDICTION DU COUCOU :** La cible est réellement transformée en coucou de taille humaine pour 2D6 rounds. L'usage des enchantements et des armes lui est interdit, mais elle peut donner des coups de bec avec une pénalité de -10 en **CC** et de -1 en **D**. Cela va certainement faire sauter les fixations des armures, sacs, etc. qui vont tomber à terre. Les armures pourront être réassemblées, mais les objets fragiles risquent de se briser (à l'appréciation du MJ).
11	**TREIZIEME HEURE :** Le personnage est convaincu que la pendule a sonné treize coups et qu'il va souffrir d'une malchance terrible tant qu'il sera dans ce lieu de malheur. Il y croit si fort qu'il subit une pénalité de -10 en **CC**, **CT**, **I** et **FM** pendant 1D3 heures, ainsi qu'une forte tendance dépressive.
12	**L'HEURE MAUDITE :** Aucun Test de **FM** ne permet d'éviter cet effet. La victime est totalement paralysée durant 1D6 rounds, par une vision terrible du Grand Enchanteur car elle est face à masque avec ce criminel ! Elle doit réussir un Test de **Cl** ou acquérir 1D2 Points de Folie. A la fin de sa paralysie, elle se sauve dans une direction aléatoire pendant 1 round puis s'écroule par terre à la suite du choc nerveux ; elle reste alors inerte et impuissante durant un tour entier, au plus capable de parer faiblement les attaques (à -20).

puissante. Son seul ami dans le château est le fantôme de Stanislav Goethe, auprès de qui il a appris certaines compétences académiques. Il apprécie sincèrement le vieux sage, qui ne lui fait plus *peur*. Il préviendra les PJ de la condition de ce compagnon et du fait qu'il refuse d'admettre qu'il est un mort-vivant (ou même qu'il est mort, à vrai dire).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	46	29	4	3	9	37	1	29	60	41	67	74	32

COMPETENCES
Alphabétisation — Classique ; Astronomie ; Exploitation Minière ; Histoire ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Métallurgie.

POSSESSIONS
Veste de cuir immonde (0/1 PA — Tronc) ; cagoule de mailles (1 PA — Tête ; rarement portée) ; ceinture où est accrochée une bourse (contenant le plus souvent un rat ou autre repas) ; fronde avec un sac de 1D6+2 pierres.

Stanislav Goethe, Sage-Fantôme (59)

Le fantôme de Goethe ressemble à un homme plutôt mince d'environ 70 ans, mesurant 1,68 m, aux cheveux gris et aux membres fins. Il donne l'impression d'être vêtu d'une superposition de robes indescriptibles et d'un long manteau. Goethe avait la charge de la plupart des affaires de Drachenfels, depuis la surveillance du château jusqu'aux questions pratiques. Il prenait sa tâche très au sérieux et est fier de ses états de service. De plus, il refuse de croire qu'il est mort. Il continue de tenir les livres de comptes et les registres, sur lesquels il griffonne avec une plume imaginaire, et pense que Drachenfels est toujours en vie, en cette année 2464 (qui est pour lui l'année en cours). Irritable et de mauvais caractère, il est particulièrement doué pour les répliques sarcastiques.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	0	3	17	30	1	—	18	71	28	68	39

ALIGNEMENT
Neutre, avec des tendances mauvaises.

COMPETENCES
Astronomie ; Cartographie ; Connaissance des Runes ; Cryptographie ; Histoire ; Identification des Plantes ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Langues Etrangères — Bretonnien, Estalien ; Linguistique ; Numismatique ; Sens de la Magie.

REGLES SPECIALES
Immunisé contre les effets psychologiques et les armes non magiques ; provoque la *peur* chez les créatures vivantes ; traverse la matière et devient visible ou invisible à volonté ; n'est pas sujet à l'*instabilité* dans le château ; son toucher cause la *peur* — la victime doit réussir un Test de **Cd** (à -10) ou s'enfuir.

Dinosaure Squelettique (60)

Cette entité monstrueuse est la chose qui surgit du Champ Ossuaire, et c'est un adversaire particulièrement redoutable. En combat, elle attaque avec une *morsure*, deux coups de *griffes* et un *piétinement*. Sa taille est cependant telle que seules trois de ses attaques peuvent être dirigées vers un même opposant de taille humaine (ou inférieure).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	0	5	4	18	25	4	18	18	18	18	18	—

ALIGNEMENT
Chaotique (Khorne).

REGLES SPECIALES
Immunisé contre les effets psychologiques ; ses coups ont 35% de chances de provoquer des plaies infectées. Ce mort-vivant n'est pas sujet à la *stupidité* dans le Terrain Chaotique.

Démonettes du Terrain Chaotique (61)

Ces Démonettes disposent de deux attributs du Chaos qui modifient leur profil. Elles possèdent des *membres élastiques*, qu'elles étendent pour porter leurs attaques par *griffes* à 10 m d'elles. Leurs adversaires ne peuvent riposter qu'après avoir réussi un Test d'**I** (en option : si vous utilisez le système d'Initiative Effective de **RSP**, vous pouvez autoriser des déplacements durant une partie du round afin que les PJ puissent atteindre les Démonettes, à condition qu'ils sacrifient une ou plusieurs Attaques). Elles sont aussi toutes deux dotées de *Bras Multiples* leur permettant de donner quatre coups de *griffes* et non les deux habituels !

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	42	4	3	5	60	5	10	89	89	89	89	89

ALIGNEMENT
Chaotique (Slaanesh).

REGLES SPECIALES
Provoquent la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 m ; immunisées contre les effets psychologiques, sauf ceux dus aux Démons Majeurs ou aux divinités ; une attaque *caudale* et quatre par *griffes* ; 1 PA partout.

Champion Ethéré de Tzeentch (63)

Le Champion de Tzeentch ne porte pas d'armure et n'est vêtu que d'une fine robe d'une matière brumeuse semi-éthérée. Si sa



silhouette est humaine, sa peau aux couleurs bizarres et les mutations de sa tête, associées à son bras gauche extrêmement déformé, trahissent sa dévotion à Tzeentch. Il porte trois Attaques par round, deux avec son épée et une avec son bras mutant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	42	4	5	14	51	3	37	36	30	42	56	14

ALIGNEMENT
Chaotique (Tzeentch).

COMPETENCES
Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Résistance Accrue.

RECOMPENSES DE TZEENTCH
Bras Incendiaire — Le bras gauche du Champion s'est transformé en un tronc à la musculature épaisse terminé par une gueule dentée. Cette horreur peut soit mordre une cible soit lui porter plusieurs attaques mineures de feu. Les attaques de feu, de **F** 1, sont au nombre de 0-4 (1D6-2) par round. L'autre récompense dont a bénéficié le Champion est le *Changement de Tzeentch*, qui a provoqué un remplacement complet de ses Attributs du Chaos par ceux présentés ci-après.

ATTRIBUTS DU CHAOS
Œil Supplémentaire, Peau Multicolore Brillante, Couronne de Doigts, Instabilité Dimensionnelle (ne s'applique pas dans les Terrains Chaotiques), *Peau Ecailleuse* (0/1 PA — Partout).

POSSESSIONS
Anneau d'Endurance (1 PA — Partout), porté à l'oreille droite (il passe sans cesse du rose au bleu à un rythme irrégulier, et le symbole de Tzeentch est gravé dans ce métal étrange) ; *Gantelet magique* (**CC** +10, **F** +1), génère une *épée magique à Double Extrémité* (**I** +10) lorsqu'il est porté.

Oracle (66)

L'Oracle est une créature bizarre et unique : un ex-Erudit et ex-Sorcier ayant des pouvoirs de prémonition, dont le corps s'est transformé d'une manière incroyablement étrange même selon les critères du château. Ce n'est pas un mort-vivant, mais il existe dans des sortes de limbes.

La vase sale qui l'entoure joue un rôle à la fois défensif et offensif. D'une part, ce cercle de 8 mètres de diamètre constitue un terrain *très difficile*. Quiconque tente de le franchir (à moins de voler) doit réussir un Test d'**I** par round ou subir une pénalité de -5 en **I** et **CC** tandis que des filaments de boue s'accrochent à lui. Ces effets sont cumulatifs, et les personnages peuvent finir complètement immobilisés par la vase (si leur **I** atteint zéro) !

Le seul type d'attaque que l'Oracle peut porter, en dehors des sorts est également lié à cette matière : il en dirige deux jets épais contre les intrus, une fois par round. Déterminez le résultat de ces coups en vous servant de sa **CT**. Ces jets de boue peuvent atteindre n'importe quel point de la pièce ; ils n'infligent pas de dommages mais ralentissent la progression des PJ car ils font subir une pénalité de -5 en **CC** et en **I**. L'Oracle peut utiliser ce mode d'attaque *en plus* de ses sorts, qui constituent son arme principale.

Son sort *Force de Combat* est toujours lancé à l'avance, ce qui lui donne 1D6+1 points de *Blessure* supplémentaires, que vous n'omettrez pas d'ajouter à son profil lorsque les aventuriers le rencontreront.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	27	35	2	3	12	55	2	18	45	91	69	89	24

ALIGNEMENT
Mauvais.

COMPETENCES
Acuité Auditive ; Alphabétisation — Bretonnien, Elthárin, Estalien, Khazalide, Slavien, Reikspiel ; Astronomie ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Evaluation ; Histoire ; Hypnotisme ; Identification des Objets Magiques ; Immunité contre les Maladies ; Immunité contre les Poisons ; Incantations — voir ci-dessous ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Langues Etrangères — Bretonnien, Elthárin, Estalien, Khazalide, Slavien ; Méditation ; Sens de la Repartie ; Vision Nocturne.

SORTS : 30 Points de Magie

Magie Mineure : Malédiction, Sommeil.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Boule de Feu, Débilité, Force de Combat, Vol ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Brouillard Mystique, Zone de Fermeté.

POSSESSIONS
L'Oracle n'a en sa possession qu'une chose remarquable : un *Anneau de Préventions Multiples* contre les sorts *Boule de Feu, Eclair* et *Explosion*.

REGLES SPECIALES
Les jets de vase qui touchent les aventuriers ont 5% de chances d'être à l'origine de plaies infectées.

Rampe Mordante (67)

La Rampe porte une attaque (une morsure) par tranche de 30 cm, donc 6 réparties sur toute sa longueur. Il faut infliger 5 points de dommages à la main courante pour en détruire une section de 30 cm, ce qui n'affecte pas le reste de l'objet. La section détruite tombe, laissant de chaque côté deux moignons de bois qui se tortillent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	25	—	2	2	*	33	*	—	—	2	89	41	—

ALIGNEMENT
Mauvais.

REGLES SPECIALES
Immunisée contre les effets psychologiques ; cible inflammable.

Marionnettes (71)

Ces mannequins hautement magiques possèdent une forme particulière d'intelligence — ils sont vifs et malins et peuvent faire de l'esprit. Ils combattent avec l'équivalent des attaques de poing, à l'exception du "MC" pantin, dont le profil est présenté séparément.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	2	7	33	1	35	29	29	39	49	29

ALIGNEMENT
Neutre.

COMPETENCES
Imitation ; Pantomime.

REGLES SPECIALES
Immunisées contre les effets psychologiques ; cibles inflammables.

MC (Maître de Cérémonie) Pantin

Ce petit mannequin arrogant arpente la scène tel un paon. Méprisant et sarcastique, il se fait une spécialité d'humilier son audience. Il est détestable, mais avec le petit bâton magique qu'il transporte, ne doit pas être pris trop à la légère en tant qu'ennemi.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	29	4	3	9	41	1	41	41	55	39	59	35

ALIGNEMENT
Mauvais.

COMPETENCES
Bouffonnerie ; Imitation ; Pantomime ; Sens de la Repartie.

POSSESSIONS
Le petit bâton de frêne, orné d'un anneau de cuivre à la base, que le MC pantin porte est magique, mais cesse de l'être dès que la poupée est détruite. Il lui donne l'équivalent d'une *Aura de Protection* (2 PA partout), et la fait bénéficier d'un bonus de +1 au combat en mêlée. Lorsqu'elle en donne un coup, la victime doit réussir un Test de **FM** ou passer 1D6 rounds à s'agiter comme une marionnette suspendue à des fils que son manipulateur agiterait de manière saccadée (-20 à tous les tests). Le bâton peut aussi lancer trois *Boules de Feu* sans dépense de Points de Magie. Enfin, le MC pantin a droit à un Test de **FM** chaque fois qu'il touche un ennemi avec cette arme ; en cas de réussite, il récupère des points de *Blessure*, la moitié de ceux qu'il a infligés (arrondie en dessous). Cela ne l'autorise toutefois pas à dépasser son score maximal de **B**.

REGLES SPECIALES
Immunisé contre les effets psychologiques et les armes non magiques ; cible inflammable.

Porte Tueuse (74)

La Porte attaque en projetant jusqu'à 16 mètres deux poignées de cuivre par round (utilisez la **CT**) sur une cible (s'il le faut, elles prennent des virages pour l'atteindre !) ou en frappant tous ceux qui sont à portée grâce à ses poignées télescopiques pouvant s'allonger jusqu'à un mètre. La **FE** des attaques par projectiles est de 3. Les poignées lancées sont magiquement régénérées, et leur nombre est illimité.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	33	41	3	5	12	33	2	—	4	25	69	69	24

ALIGNEMENT
Neutre.

REGLES SPECIALES
Immunisée contre les effets psychologiques ; cible inflammable.

Armure Animée (74)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	33	3	4	11	41	2	29	10	—	69	69	—

ALIGNEMENT
Neutre.

REGLES SPECIALES
Immunisée contre les effets psychologiques ; armure de plates lui donnant 1 PA partout, en plus du score en **R** indiqué ; armée d'une épée et d'un bouclier (1 PA — Partout).

Gerd Buchwald, Magister Impedimentae" (76)

Gerd, quoique simple d'esprit, est un serviteur d'une grande loyauté envers Drachenfels, qui le chargeait de menus travaux dans les souterrains, sachant qu'il était trop bête pour fureter. L'enchanteur lui avait même donné, par moquerie, le titre de "Magister Impedimentae Junior", que Gerd peut à peine se rappeler et prononcer correctement.

Le pauvre a subi plusieurs mutations : sa peau est couverte de plaques épaisses de corne verte, et il possède un petit appendice caudal. Ses mains, déformées, ressemblent à des pattes d'iguane. Il héberge malheureusement un Terminateur, un terrible parasite installé par Drachenfels. La lampe magique fait tenir tranquilles à la fois Gerd et le parasite, jusqu'à ce que les aventuriers viennent perturber cet équilibre en modifiant son niveau d'illumination.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	29	3	3	7	35	1	28	16	25	28	37	36

ALIGNEMENT
Neutre.

COMPETENCES
Balayage de Couloir ; Esquive ; Fuite ; Immunité contre les Poisons.

POSSESSIONS
La seule arme de Gerd est un petit coupe-papier (**I** +10, **CC** -10, **D** -2, **Prd** -25) posé sur la table devant lui ; il n'a rien d'autre de remarquable ou de valeur.

Terminateur (76)

Ce parasite épouvantable est d'une férocité sans pareil. C'est tout simplement une machine à tuer qui, parfois, se sert d'un hôte humain pendant les phases plus calmes de son cycle de vie. A la fin de ces périodes, il se taille à coup de dents un chemin vers la liberté, avec des conséquences aussi spectaculaires que fatales pour son hôte. C'est une sorte de ver, d'environ 30 cm de long, noir et chitineux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	49	—	3	4	9	65	2	18	18	18	18	49	—

ALIGNEMENT
Mauvais.

REGLES SPECIALES
Attaque par *morsure*, 35% de chances de provoquer des plaies infectées.

Masse Champignonnesque (78)

Cet amas se bat de manière plus active que la plupart des champignons. Les épais chapeaux ligneux, durcis par la pétrification, sont capables de briser un membre de Halfeling ou d'enfant. Les détails concernant les attaques de mêlée sont donnés ci-dessous. De plus, ces végétaux ont la capacité de générer un nuage de spores minuscules qui emplit l'ensemble de la pièce. Quiconque en inhale un tant soit peu doit réussir un Test d'**E** ou subir des pénalités de -10 à toutes ses caractéristiques en pourcentage et de -1 en **F** et en **E**, durant 1D6 tours.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	25	—	2	2	12	25	8	—	2	2	18	35	—

ALIGNEMENT
Neutre.

REGLES SPECIALES
Immunisée contre les effets psychologiques ; cible inflammable ; attaques portées dans l'ensemble de la pièce — vous pourrez appliquer certaines restrictions si les PJ se tiennent groupés.

Friedrich Bremer, Héros Squelette Majeur, Bourreau (80)

Friedrich Bremer porte une robe noire, en lambeaux, et des bouts de cuir (restes d'une veste maintenant pourrie) ; c'était son costume à

l'époque où il officiait comme bourreau. Il regrette les temps heureux où il avait des gens à empaler, à découper ou à faire griller. C'est cette dernière activité qui lui manque le plus car il y excellait.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	47	5	4	19	61	3	47	48	43	54	66	24

ALIGNEMENT
Mauvais.

COMPETENCES
Armes de Spécialisation — Armes Articulées, Armes à Deux Mains ; Déplacement Silencieux Urbain ; Escamotage ; Force Accrue ; Immunité contre les Maladies ; Immunité contre les Poisons ; Torture ; Traumatologie.

POSSESSIONS
Lourd fer à marquer (**I** -10, **D** +1) ; paire de menottes ; porte-clés au poignet gauche, sur lequel sont accrochées les clés des zones 81a-81e.

REGLES SPECIALES
N'est pas sujet à l'*instabilité* dans le château ; provoque la *peur* chez les créatures vivantes ; immunisé contre les effets psychologiques ; n'a que 10% de chances de causer des plaies infectées (à cause de l'arme qu'il utilise).

Ogre Faible (82b)

Ce profil est donné pour le cas où les aventuriers délivreraient l'Ogre, que ses tourments ont fait sombrer dans une telle folie qu'il attaque immédiatement.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	15	3	3	9	20	2	14	14	10	14	21	7

ALIGNEMENT
Neutre.

REGLES SPECIALES
Provoque la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 m (uniquement après avoir été libéré et chez les gens se trouvant à portée de mêlée) ; s'il le peut, il portera des coups de poing.

Orque Faible (82c)

Le profil de cette créature déformée et affaiblie est lui aussi donné pour la cas où...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	18	14	2	2	4	14	1	18	18	10	14	21	10

ALIGNEMENT
Mauvais.

REGLES SPECIALES
Vision Nocturne, 10 mètres.

Estalien (82d)

Le profil de cette victime de la torture n'est fourni que par précaution.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	21	10	2	2	6	18	1	18	18	18	18	25	10

ALIGNEMENT
Neutre.

COMPETENCES
Bagarre ; Coups Précis ; Esquive.

Doppleganger (82h)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	33	4	3	11	30	2	33	43	29	29	29	10

ALIGNEMENT
Mauvais.

REGLES SPECIALES
Immunisé contre les effets psychologiques ; peut se transformer en sosie d'un humanoïde de 1,20 m à 2,40 m, y compris l'équipement ; s'il prend la place d'une victime, les amis de celle-ci ont 10% de chances de remarquer ses "bizarreries" de comportement et d'apparence ; la protection fournie par l'armure reproduite est inférieure d'un point à celle de l'originale.

Armure de Plates d'Adamantine (83)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	33	4	6	11	41	3	29	10	—	69	69	—

ALIGNEMENT
Neutre.

REGLES SPECIALES
Immunisée contre les effets psychologiques ; l'armure de plates lui donne 2 PA — Partout, en plus du score d'**E** indiqué ; équipée d'une épée et d'un bouclier (1 PA — Partout).

Démon de Serrure (83)

Ce Démon Mineur est emprisonné dans la serrure du quatrième coffre de la trésorerie de Drachenfels. Ses armes naturelles le rendent exceptionnel et dangereux : il est pourvu de hideuses griffes chitineuses, d'où jaillit un redoutable venin, capables de déchirer le métal.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14

ALIGNEMENT
Chaotique.

REGLES SPECIALES
Sujet à l'*instabilité* 1 round après avoir été libéré de la serrure ; deux attaques de griffes venimeuses (Test d'**E** ou 1D6 points de dommages supplémentaires dus à l'acide corrosif) ; les griffes peuvent traverser les armures (celles en métal y résistent avec un résultat de 1-2 sur 1D6 ; soustrayez 1 point au résultat pour chaque "plus" magique de l'armure) ; immunisé contre les effets psychologiques, sauf ceux provoqués par les Démons Majeurs ou les divinités.

"Clerc" Mort-Vivant (84)

Bien que cette créature soit encore vêtue des restes de sa tenue sacerdotale, elle n'est plus capable de lancer des enchantements. Sa vivacité de mouvements, qui contredit son apparence, et ses attaques multiples en font un adversaire redoutable.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	55	47	4	4	15	50	3	38	38	38	38	38	10

ALIGNEMENT
Mauvais.

REGLES SPECIALES
N'est pas sujet à l'*instabilité* dans le château ; provoque la *peur* chez

les créatures vivantes ; immunisé contre les effets psychologiques ; 35% de chances de causer des plaies infectées.

Membres Squelettiques (84)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	18	—	1	3	1	18	1	10	10	10	10	10	10

ALIGNEMENT
Mauvais

REGLES SPECIALES
Ne sont pas sujets à l'*instabilité* dans le château ; ne provoquent pas la *peur* ; immunisés contre les effets psychologiques ; 35% de chances de causer des plaies infectées ; tout coup qui leur inflige au moins 1 point de dommages les détruit instantanément.

Fantôme Incendiaire (90)

Le feu que génère ce mort-vivant est doublement dangereux.

D'abord, quand le Fantôme Incendiaire prend feu de la manière décrite dans la *Géographie de Drachenfels*, un halo de flammes intenses inflige 1D3+1 coups de **F** 5 à ceux qui se trouvent à moins de 2 mètres de lui (1D6+1 si la cible est inflammable).

Ensuite, chaque round, trois langues de feu peuvent jaillir du halo et frapper les ennemis se trouvant dans le champ de vision de l'esprit et à moins de 16 mètres de lui. Déterminez si elles touchent leur cible en vous servant de la **CT**, et n'oubliez pas que le mort-vivant peut traverser les murs pour atteindre des adversaires qui se cacheraient derrière un angle. Une langue de feu ne peut affecter qu'une personne, laquelle ne peut elle-même subir qu'une de ces attaques à la fois. Chacune inflige 1D2 coups de **F** 4.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	42	4	3	5	60	5	10	89	89	89	89	89

ALIGNEMENT
Dément.

REGLES SPECIALES
Immunisé contre les effets psychologiques, les armes non magiques et les attaques basées sur le feu (huile ou torches enflammés, *Boules de Feu*, etc.) ; provoque la *peur* chez les créatures vivantes ; traverse la matière et devient visible ou invisible à volonté ; n'est pas sujet à l'*instabilité* dans le château ; son toucher cause la *peur* — la victime doit réussir un Test de **Cd** (à -10) ou fuir.

Occupants des Passages Dimensionnels

Snitlet le Morveux

Le pauvre Snitlet est petit, même selon les critères de sa lamentable race : il ne mesure que 57,5 cm en chaussettes (du moins avant de les enlever pour les manger). Bien que très craintif, il aurait plutôt tendance à éveiller l'affection, tant que vous n'êtes pas incommodé par le fait qu'il se sert de votre casque comme d'un pot de chambre. Il a acquis quelques vagues notions d'occidental à force d'entendre les murmures des esprits.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

ALIGNEMENT
Neutre.

POSSESSIONS
Snitlet possède une fourchette tordue et deux cuillers à thé qu'on ne peut assimiler à des armes. Il porte à la taille une sacoche de cuir très crasseuse et usée fermée par une lanière ; vous déterminerez ce qu'elle contient — la clé d'une zone verrouillée, un anneau précieux, un objet magique que les PJ recherchent ou dont ils ont besoin, etc. Bien entendu, Snitlet ne voudra jamais qu'on lui prenne ce qu'il a réussi à garder ; il pourrait même éclater en sanglots...

REGLES SPECIALES
Immunisé contre les effets des moisissures ; *Vision Nocturne*, 15 mètres ; sujet à la *peur* de tout ce qui est plus grand que lui.

L'Horreur Reniflante

Cette bête est le mélange d'un énorme ver translucide difforme et du cauchemar d'un dément. Elle réside habituellement dans une des dimensions chaotiques proches des passages dimensionnels, où elle va de temps en temps faire un tour en quête de gibier. Ce n'est pas un chasseur subtil : elle se glisse vers sa proie, l'écrase et sécrète des fluides digestifs qui la dissolvent afin de l'absorber à travers sa peau.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	4	7	20	20	1	—	18	5	89	45	—

ALIGNEMENT
Chaotique.

REGLES SPECIALES
Immunisée contre les armes non magiques et les effets psychologiques ; attaque par *écrasement* ; sa peau sécrète un acide corrosif infligeant au contact un coup de **F** 8 qui se rajoute aux dommages dus à l'écrasement, mais affecte également tout ce qui touche cette bête ; les créatures vivantes qui la voient doivent réussir un Test de **FM** ou acquérir 1D2 Points de Folie, ainsi qu'un Test de **Cl** contre la *terreur*.

Les Cultistes Khornus de Gregor Kappelmuller

Gregor Kappelmuller, Chef des Cultistes

Gregor a un passé aussi misérable qu'ordinaire ; d'abord Ratier, il est devenu apprenti Bourreau dans un des établissements pénaux les plus médiocres et isolés du Talabecland. Comme il prenait plaisir à enrichir sa morne existence par le meurtre et la torture, il a tout naturellement rejoint le culte de Khorne. Son emprise sur sa troupe est toutefois faible, et son second cherche activement à prendre sa place. Les autres bandits, qui ne sont pas vraiment des fidèles de Khorne, font volontiers appel à la magie quand ils en ont l'occasion. Seules les transformations de Gregor, qui le rendent plus terrifiant durant les batailles, et son arme magique lui permettent de maintenir son autorité. L'arme semble être tolérée par son dieu, sans doute à cause de sa capacité à pratiquer des saignées.

Gregor a 30 ans et mesure 1,78 m ; de corpulence moyenne, il possède de longs cheveux noirs épais et des yeux verts injectés de sang. Il lui manque l'annulaire et l'auriculaire de la main gauche, sectionnés par un coup d'épée, mais cela ne l'empêche pas de se servir de son bouclier.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	45	38	5	6	10	49	1/2	37	39	30	49	43	28

Alignement
Chaotique (Khorne).

Compétences
Armes de Spécialisation — Fronde, Fouet ; Camouflage Urbain ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Dressage — Chien ; Escalade ; Escamotage ; Esquive ; Immunité contre les Maladies ; Immunité contre les Poisons ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges ; Résistance Accrue ; Torture.

Possessions
Cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc/bras/jambes) ; casque (1 PA — Tête) ; bouclier (1 PA — Partout) ; *épée magique, Attaque Réfrigérante* (Test d'**E** ou perte de 1D3 points de dommages supplémentaires), *Instabilité* et *Résistance au Feu* (pas de dégâts en cas d'attaques basées sur le feu) ; autres possessions à la convenance du MJ.

Attributs du Chaos
Résistance à la Magie (+20 à tous les tests de **FM**) et trois autres qui sont indissociables : *Illusion de Normalité, Frénésie du Sang* et *Face Bestiale*. En présence d'un ennemi blessé, et s'il devient sujet à la *Frénésie du Sang*, sa tête devient celle d'un bouc écumant (**A** +1, coup de *cornes*). Ce phénomène est toutefois masqué par l'*Illusion de Normalité* ; seuls ceux qui réussissent un Test d'**Int** assistent réellement à la transformation.

Note sur l'Epée Magique
Malgré son *Attaque Réfrigérante*, l'arme crée systématiquement une plaie béante d'où coule le sang. Cela ne provoque pas de dégâts supplémentaires mais déclenche la *Frénésie du Sang* de Gregor, et c'est sans doute pourquoi Khorne accepte cette épée.

Klaus Brandauer

Klaus est le second du groupe que Gregor dirige actuellement. L'ancien chef avait été gravement blessé durant une embuscade visant la diligence dans laquelle voyageait Gregor. Impressionnés par la manière dont ce dernier les avait repoussés, les bandits l'ont accepté dans leurs rangs et sont devenus des adeptes modérément enthousiastes de Khorne. L'ancien chef ayant fini par succomber à ses blessures, Gregor a pris la tête de la bande. Klaus n'en est pas très heureux et attend avec patience que le nouveau venu commette l'erreur qui lui vaudra une dague entre les omoplates.

Klaus a 28 ans et mesure 1,83 m ; ses cheveux blonds sont tirés en arrière et attachés en queue de cheval, ce qui met ses hautes pommettes en valeur. Ses yeux d'un bleu glacial trahissent sans équivoque le mal qui lui ronge l'âme.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	56	44	4	4	11	52	2	38	37	31	36	48	31

Alignement
Mauvais.

Compétences
Adresse au Tir ; Camouflage Rural ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation ; Escalade ; Esquive ; Identification des Plantes ; Langages Secrets — Jargons des Batailles et des Voleurs ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras), cuirasse (1 PA — Tronc), cagoule de mailles et casque (2 PA — Tête), *jambières de fer magiques +2* (2 PA — Jambes) ; arbalète (possède une *Flèche de Division*) ; épée ; autres possessions à la convenance du MJ.

Hors-La-Loi Khornus

Cette bande de six hors-la-loi ne correspond pas vraiment à l'image que les gens se font des cultistes, mais Khorne n'attire généralement pas les intellectuels. Le profil suivant convient à tous, à un détail près : trois ont 1 *Attaque*, les trois autres en ont 2.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	42	3	4	7	37	1/2	29	25	29	35	32	29

Alignement
Mauvais.

Compétences
Camouflage Rural ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation ; Escalade ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges.

Possessions
Vestes de cuir (0/1 PA — Tronc/bras), boucliers (1 PA — Partout), cagoules de mailles (1 PA — Tête) ; épées, arbalètes.

Le Plan des Cultistes

Gregor a été pris d'une inspiration : il veut tenter de ressusciter Drachenfels. En lisant un obscur volume maléfique, il est tombé sur des allusions à la "fenêtre éternelle de Khorne" et au Grand Enchanteur (une référence en partie erronée au "vitrail" de la Salle du Trône). A partir de là et d'autres indices encore plus flous, l'ancien bourreau s'est persuadé que Drachenfels était un adorateur de Khorne. Il a obtenu un ouvrage dément traitant de la résurrection des morts et s'est mis en route avec ses hommes. Bien sûr, le prétendu rituel ne peut pas fonctionner. Ou est-ce possible ?

Erwin Kroetz et ses Bandits

Erwin Kroetz, Chef Rebelle

Erwin Kroetz est peut-être un bandit, mais ce n'est pas un imbécile. Il dévalise les plus riches convois de marchands, ne fait pas couler le sang gratuitement, épargne les femmes et les enfants et sait où écouler son butin. Il serait facile d'en faire un héros qui aurait pu être incarné par Errol Flynn ; quoique dans un scénario où les PJ sont engagés pour le faire disparaître, ce n'aurait pas été l'idéal !

Kroetz a 29 ans, mesure 1,85 m ; ses courts cheveux noirs sont huilés et il arbore une fine moustache. Ses yeux noirs intenses et son teint légèrement olivâtre trahissent ses origines tiléennes. Le bandana magique qui ceint son front rehausse ses traits séduisants. Il s'habille élégamment et parvient toujours à paraître propre et à avoir belle allure, même après des jours de voyage dans les montagnes sauvages.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	56	63	4	6	12	53	3	10	66	45	38	48	46

Alignement
Neutre.

Compétences
Adresse au Tir ; Calcul Mental ; Camouflage Rural et Urbain ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation ; Escalade ; Escamotage ; Esquive ; Evaluation ; Identification des Plantes ; Langages Secrets — Jargons des Batailles et des Voleurs ; Pictographie — Voleurs ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges ; Sens de la Magie ; Séduction.

Possessions
Cotte de mailles à manches magique +2 (2 PA — Tronc/bras/jambes), *bandeau enchanté* (2 PA — Tête) ; bouclier (1 PA,

Partout) ; *épée magique*, *Vol* et *Absorption de Sort* ; Potions de *Soins* et de *Force Morale* (voir *Magies Nouvelles*) ; *Anneau de Sort* contenant 9 Points de Magie (*Guérison des Blessures Légères*).

Les Hors-La-Loi de Kroetz

Certains membres de ce groupe de bons-à-rien viennent de L'Empire, d'autres de Bretonnie, et un même de Tilée. Cependant, tous s'expriment en reikspiel. Leur loyauté envers Kroetz est telle qu'ils ne se rendront jamais tant qu'il sera en vie. La moitié disposent de 1 *Attaque*, l'autre de 2 (dont deux ont en plus la compétence *Adresse au Tir*, qui leur donne un bonus de +20 pour les Tests de **CT**).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	3	4	7	37	1/2	29	25	29	35	29	25

ALIGNEMENT
Neutre.

COMPETENCES
Camouflage Rural ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation ; Escalade ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges.

POSSESSIONS
Vestes de cuir (0/1 PA — Tronc/bras), boucliers (1 PA, Partout), casques (1 PA — Tête) ; épées normales, arbalètes.

Troupe Guerrière de Gobrot Pusfoot

Gobrot Pusfoot, Chef Orque

La mission de Gobrot est décrite dans le chapitre *Aventures dans le Château Drachenfels* (page 71). C'est un Orque imposant d'un peu plus de 2 m. Il est également plus malin que ses congénères, ce qui explique en partie pourquoi lui et sa bande sont devenus des renégats. Il espère retourner auprès des Plaies Courantes avec une arme magique qui lui permettra de devenir leur chef en déposant l'actuel "grand chef".

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	55	4	5	15	50	3	59	49	52	49	49	18

ALIGNEMENT
Mauvais, avec des tendances neutres.

COMPETENCES
Coups Précis ; Coups Puissants ; Esquive ; Langue Etrangère — Occidental.

POSSESSIONS
Chemise de mailles à manches (1 PA — Tronc/bras), casque (1 PA — Tête) ; *épée magique* (**CC** +10, **D** +2 contre les Elfes et les Humains) ; arbalète ; rations, et autres possessions déterminées par le MJ.

REGLES SPECIALES
Sujet à l'*animosité* envers les autres races gobelinoïdes ; *Vision Nocturne*, 10 mètres.

Orques de Gobrot

Il y en a 12 en tout, dont trois Semi-orques, des métis assez bien traités (tant que Gobrot garde un œil sur ce qui se passe). Urumf est assimilée à un Orque normal en ce qui concerne le profil. Tous peuvent baragouiner un peu de reikspiel.

Orques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

Semi-Orques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	24	29	29	18

ALIGNEMENT
Mauvais.

POSSESSIONS
Vestes de cuir (0/1 PA — Tronc/bras), 50% ont des cagoules de mailles (1 PA — Tête) ; armes simples (assortiment), arbalètes ; rations, et autres possessions déterminées par le MJ. Urumf possède un flacon hermétique de distillat d'urine de martre des pins (qui lui sert de parfum).

REGLES SPECIALES
Sujets à l'*animosité* envers les autres races gobelinoïdes ; *Vision Nocturne*, 10 mètres.

Drachenfels, le Grand Enchanteur

Constant Drachenfels, le Grand Enchanteur, mesure (avec le corps dont il dispose dans le scénario *Drachenfels Vit !*) plus de 1,83 m et, physiquement, c'est un homme vraiment imposant — si c'est réellement un homme ! Son visage est caché par un masque, ses mains sont protégées par des gants souples et son corps est couvert de vêtements magnifiques. Personne n'a jamais vu son visage et vécu assez longtemps — ou gardé assez longtemps ses esprits — pour en parler.

L'Enchanteur est un mythe incarné. Selon la rumeur, il vit depuis une éternité. Il est vrai que, aussi loin que remonte la mémoire humaine — et l'histoire écrite comme la tradition orale — Constant Drachenfels a toujours occupé son château. Cette sombre silhouette hante les recoins de l'histoire, n'apparaissant en pleine lumière que pour commettre quelqu'atrocité gratuite, comme pour rappeler à l'Humanité son existence et la crainte qu'elle doit inspirer.

Selon les standards humains, Drachenfels est le mal personnifié. Ses actions n'ont jamais laissé place à la bienveillance, à la justice ou à la noblesse, même si, d'une certaine manière, elles avaient une sorte de sincérité. Ses intrigues étaient presque transparentes : quand il s'est repenti de ses péchés, tout autre que le naïf Empereur Carolus aurait su voir au-delà de cette feinte bonté — Drachenfels ne battait sa coulpe que pour mieux abattre ses ennemis imprudents, à la confiance pathétique. En plus de ces petites fantaisies, il a tué, estropié et rendu fous nombre de gens, comploté pour détruire des Etats et des cités, de manière calculée comme sous l'empire de rages terribles.

Derrière ces horreurs, Drachenfels cachait ses vraies préoccupations, qui ont bien peu à voir avec le "mal". C'est le pragmatisme ultime : tout acte peut être envisagé et accompli s'il permet de survivre. Constant Drachenfels a toujours été fidèle à son nom : la continuation de son existence est son but final, en dehors de toute considération



morale. Le "bien" et le "mal" sont des notions que l'humanité n'a que récemment prises en compte — lui existait à une époque où de telles peccadilles n'avaient pas encore de sens. Il se distingue cependant par ce qu'il fait lorsque son existence n'est pas en jeu, et son goût pour l'atrocité et les carnages permet de l'assimiler sans aucune hésitation au mal. Son expérience, remontant à la nuit des temps, l'a rendu arrogant et redoutable. Il n'a été humilié qu'une seule fois, par Sigmar Heldenhammer. Pourtant, Sigmar lui-même n'a pu briser le pouvoir du Grand Enchanteur. Drachenfels est resté diminué pendant un millénaire, mais il n'a pas été anéanti. A la fin, comme il l'avait déjà fait, il a pris un autre corps.

Celui-ci est maintenant en train de se régénérer lentement, grâce à la magie de son château. A l'arrivée des PJ, cette régénération s'accélère incroyablement...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	80	50	7	9	30	80	4	80	45	85	80	100	19

COMPETENCES

Alphabétisation — toutes les langues étrangères ; Charisme ; Chirurgie ; Connaissance des Démons, des Parchemins, des Plantes et des Runes ; Conscience de la Magie ; Corruption ; Coups Assommants, Précis et Puissants ; Eloquence ; Equitation ; Esquive ; Etiquette ; Fabrication de Drogues, de Potions et de Parchemins ; Force Accrue ; Héraldique ; Histoire ; Hypnotisme ; Identification des Morts-Vivants et des Objets Magiques ; Immunité contre les Maladies et les Poisons ; Incantations — voir ci-dessous ; Langues Etrangères* — Arabe, Arcanes Naine et Elfe, Oriental, Classique, Langue Noire, Druidique, Khazalide, Norsque, Nippon, Slann Ancien, Queekique, tous les dialectes Occidentaux ; Langues Hermétiques — Démonique, Magikane ; Lecture sur les Lèvres ; Numismatique ; Préparation de Poisons ; Réflexes Eclairs ; Résistance Accrue ; Sens de la Magie ; Sens de la Repartie ; Théologie ; Torture ; Vision Nocturne.

* Certaines de ces langues "hermétiques" n'étaient pas ainsi considérées lorsque Drachenfels a commencé à les parler. Incidemment, le Druidique est le langage le plus proche de sa langue natale.

POSSESSIONS

Robes ; *armure de plates +3* (3 PA — Partout) ; *gantelet* magique (compte comme une arme de poing — **F** +1, **D** x2, *rune de protection*, +10 à tous les Tests de Contre-Magie) ; masque de fer ; château ; autres possessions selon la nécessité ; argent à volonté !

REGLES SPECIALES

Provoque la *peur* à volonté chez toutes les créatures vivantes, la *terreur* s'il retire son masque ; n'a pas besoin de composants de sorts pour ses incantations ; souffre des handicaps suivants : *aversion des animaux* (phase 2), *apparence cadavéreuse* (phase 3) et *odeur déplaisante* (phase 3) ; et aussi de *mégalomanie* — sujet à l'*animosité* envers quiconque défie son autorité ; l'emploi du mot "Sigmar" en sa présence l'oblige à effectuer un Test de **FM** à -20 pour poursuivre son action de ce round.

SORTS : 200 Points de Magie

Magie Mineure : Don de Langues, Malédiction.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Brise-Jambe, Débilité, Vol ; *Niveau 2* — Aura de Protection, Brise-Arme, Débandade, Démolition, Eclair, Haine Magique, Malédiction Incendiaire, Vortex Chaotique ; *Niveau 3* — Autant en Emporte le Chaos, Dissipation d'Aura, Instabilité Magique, Invulnérabilité aux Projectiles, Subversion d'Arme ; *Niveau 4* — Aura d'Invulnérabilité, Changement d'Allégeance, Enchevêtrement, Explosion, Guérison des Blessures Graves, Mur de Flammes, Retour de Sort.

Magie Démonique : *Niveau 1* — Evocation d'une Monture ; Immobilisation des Démons ; *Niveau 2* — Arrêt de l'Instabilité Démonique, Zone d'Annihilation Démonique ; *Niveau 3* — Conjuration d'une Horde de Démons, Evocation d'une Horde de Démons, Invocation du Grand Pouvoir ; *Niveau 4* — Conjuration d'un Démon Majeur, Evocation d'un Démon Majeur, Invocation du Pouvoir Total, Portail Démonique.

Illusion : *Niveau 1* — Action Secrète, Apparence Illusoire, Désorientation de l'Ennemi.

Magie Nécromantique : *Niveau 1* — Evocation d'un Champion Squelette, Zone de Vie ; *Niveau 2* — Arrêt de l'Instabilité, Contrôle des Morts-Vivants, Main de Poussière ; *Niveau 3* — Animation des Morts, Annihilation de Morts-Vivants, Evocation d'une Horde de Squelettes, Vie dans la Mort ; *Niveau 4* — Contrôle Total, Malédiction de la "Mort Vivante", Vent de Mort.

Drachenfels Vit !

Le profil indiqué ici correspond au moment où les PJ pénètrent dans le château. Il évolue en même temps que le décompte des emplacements progresse — voir *Aventures dans le Château Drachenfels (page 68)*. Ces modifications sont indiquées ici, mais aussi sur la *Feuille de Profil*, une aide de jeu située à la fin du livre (page 102).

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	15	10	2	3	8	17	0	20	10	20	20	50	0

Compétences, Possessions
Voir ci-dessous.

Les transformations suivantes se produisent au fil de la progression du décompte des emplacements. :

Modifications de Profil

Les caractéristiques en pourcentage augmentent de 1 point à chaque évolution du décompte des emplacements.

Les scores en **M**, **F**, **E**, **A** augmentent de 1 par tranche de 10 dans le décompte des emplacements, celui en **B** de 1 par tranche de 2.

Ces améliorations ne peuvent entraîner des caractéristiques supérieures à leur valeur maximale, indiquée plus avant. Les modifications de profil dues aux compétences (*Réflexes Eclairs, Résistance Accrue, Force Accrue*) sont déterminées séparément — voir ci-dessous.

Compétences

La plupart des compétences de Drachenfels ne sont guère importantes dans des situations de combat. Seules quelques-unes comptent, et elles sont indiquées dans la table suivante ; elles lui sont restituées quand le décompte atteint la valeur indiqué.

Décompte d'Emplacement	Compétence Retrouvée
10	Esquive
15	Coups Précis
20	Coups Puissants
25	Coups Assommants
30	Réflexes Eclairs (**I** +10)
35	Résistance Accrue (**E** +1)
40	Force Accrue (**F** +1)

Objets Magiques

L'armure de plates se reconstitue à partir de la poussière dès que le décompte atteint 20 ; son enchantement augmente ensuite d'un point par tranche de 10.

Le gantelet se reforme quand le décompte arrive à 10, il retrouve sa **F** +1 à 20, sa *rune de protection* à 30 et les *Dommages* sont doublés à 40.

Magie

Les Points de Magie sont à zéro au départ et augmentent de 3 par unité du décompte des emplacements.

La correspondance entre le décompte et les sorts récupérés est présentée ci-dessous.

Décompte des Emplacements	Sorts Récupérés
4	Magie Mineure
8	Magie de Bataille 1
12	Magie Démonique 1
16	Magie Nécromantique 1
20	Magie Illusoire 1
24	Magie de Bataille 2
28	Magie Démonique 2
32	Magie Nécromantique 2
36	Magie de Bataille 3
40	Magie Démonique 3
44	Magie Nécromantique 3
50	Magie de Bataille 4
55	Magie Démonique 4
60	Magie Nécromantique 4

Règles Spéciales

Drachenfels est tout le temps capable de provoquer la *peur* mais ne cause la *terreur* que lorsque le décompte atteint 40.



Bestiaire

Diable

Le Diable du Château Drachenfels est un esprit représentant le Mal pur, tiré par Drachenfels du vortex où tout est possible et existe. Son essence, emprisonnée dans la girouette, participe à la magie entretenant l'intégrité physique de la demeure. S'il faut donner une échelle de comparaison, le Diable est plus puissant qu'un Démon Mineur mais moins qu'un Démon Majeur.

PHYSIQUE
L'apparence du Diable est des plus classiques : torse humain, tête de bouc, moitié inférieure d'un satyre poilu et, bien sûr, pieds fourchus et front cornu. Il est en fait capable d'adopter presque n'importe quelle forme de taille humaine, mais préfère celle-ci, qui provoque la plus grande peur.

ALIGNEMENT
Mauvais.

TRAITS PSYCHOLOGIQUES
Les Diables provoquent la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 m. Ils sont immunisés contre les effets psychologiques, sauf ceux dus aux Puissances Majeures (de tout alignement) et ne peuvent être contraints d'abandonner un combat (sauf par ces mêmes êtres).

REGLES SPECIALES
Vole comme un *piqueur*, le **M** indiqué correspondant au déplacement au sol. Deux attaques par *griffes* et une *morsure*. Affecté par les armes normales, mais ses propres attaques sont considérées comme magiques et affectent les créatures immunisées contre les armes non magiques. Sujet à l'*instabilité*.

Diable — Profil de Base

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	59	49	5	4	18	69	3	89	89	89	89	89	18

Esprits Gardiens

Les Esprits Gardiens sont les rares représentants du monde des morts-vivants éthérés contraints de protéger une zone à laquelle ils sont liés — par la magie nécromantique ou par une obsession qui les habitait de leur vivant. Ainsi, par exemple, celui provenant d'un avare se vouera à la garde de ses anciens trésors. Les Esprits Gardiens du château sont liés de bien des manières, y compris par des contraintes magiques.

PHYSIQUE
Ces morts-vivants sont naturellement invisibles. Ceux qui parviennent à voir les objets invisibles les discerneront sous la forme de silhouettes humanoïdes floues, grises et brumeuses.

TRAITS PSYCHOLOGIQUES
Les Esprits Gardiens ne sont pas sujets à l'*instabilité* à l'intérieur de la zone protégée et ne peuvent généralement pas être contraints à la quitter. Leurs Tests de **FM** contre les sorts nécromantiques de contrôle ont un bonus de +20 — leur obsession est très forte. Ils sont immunisés contre les *effets psychologiques* et ne peuvent être obligés d'abandonner le combat. Ils provoquent la *peur* chez les créatures vivantes qu'ils assaillent mais n'arrivent pas à posséder (voir *Combat Psychique ci-dessous*).

On peut considérer que les Esprits Gardiens du château sont attachés à l'ensemble de la demeure et, si vous le souhaitez, qu'ils sont immunisés contre le contrôle magique nécromantique (au lieu d'avoir simplement le bonus "général" de +20 aux Tests de **FM** pour y résister).

REGLES SPECIALES
Le mode d'action des Esprits Gardiens est le *combat psychique*, expliqué ci-dessous. N'ayant pas de présence physique, ils n'affectent pas ce qui est matériel. Ils sont capables de traverser les objets solides, comme les murs, sans en être gênés et sont immunisés contre les armes non magiques.

Esprit Gardien — Profil de Base

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	0	0	0	3	17	40	*	0	40	18	18	48	0

Combat Psychique

Le combat psychique est une forme restreinte de possession qui permet à un être immatériel tel qu'un Esprit Gardien d'attaquer une créature vivante. Certains Démons peuvent aussi y faire appel.

La cible visée doit avoir une **Int** supérieure à 6 et ne doit pas être immunisée contre les *effets psychologiques*.

Il lui faut effectuer un Test de **FM** ; ses protections magiques ne lui sont d'aucun secours, sauf dans le cas où les enchantements sont spécifiquement destinés à lutter contre la magie qui agit sur l'esprit ou contre les effets psychologiques. Deux êtres engagés dans un combat de ce type ne peuvent accomplir aucune autre action au cours du round et sont considérés comme *inertes*.

Si la cible réussit son Test de **FM**, l'assaut psychique échoue. Dans le cas contraire, elle perd 1D10 points de **FM**. Lorsque son score est réduit à zéro, elle tombe sous le contrôle de l'Esprit qui lui a porté le dernier "coup". Il peut ensuite utiliser ce corps comme si c'était le sien. Les points de **FM** perdus reviennent au rythme de 10 par tour, et le personnage possédé effectue un Test de **FM** aux mêmes intervalles pour se débarrasser du mort-vivant.

Lorsqu'un Esprit Gardien prend possession d'une créature, il se contente généralement de l'obliger à quitter la zone protégée. Sa victime garde toutes ses compétences basées sur **F**, **E**, **I** et **Dex** mais n'en a momentanément plus d'autres.

Homoncule

L'Homoncule est une petite créature humanoïde, extrêmement magique, créée par de puissants sorciers ou alchimistes. Conçue à partir d'argile, de soufre, d'os, de cheveux et d'ongles, ainsi que



grâce à l'intervention de magies rares connues de quelques initiés seulement, elle est totalement fidèle et dévouée à son maître. On ne peut la qualifier d'intelligente, car elle n'a pas d'esprit propre, mais elle est naturellement astucieuse et capable de mener une conversation sensée. Elle parvient même à démêler le vrai du faux ou de l'absurde ! Les Homoncules adoptent parfois une part de la personnalité de leur créateur — humour, sarcasme, goût pour la rhétorique, quel que soit son trait dominant. Ils servent habituellement de gardiens, ou accomplissent les tâches fastidieuses et répétitives, car ces serviteurs ne s'ennuient jamais et n'ont pas besoin de dormir.

PHYSIQUE
Ce sont des humanoïdes tout parcheminés, de 45 à 75 cm de haut, pourvus de petites ailes de chauve-souris et de griffes.

ALIGNEMENT
Neutre (mais sont attirés par l'alignement de leur maître/créateur).

TRAITS PSYCHOLOGIQUES
Ils sont immunisés contre les effets psychologiques et ne peuvent être forcés d'abandonner le combat.

REGLES SPECIALES
Ils savent voler, mais très maladroitement, comme des *voleteurs*. En combat, ils portent deux attaques par *griffes* et une par *morsure*.

Homoncule — Profil de Base

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	2	3	6	45	3	18	18	33	89	89	18

Poltergeist

Le Poltergeist est une créature éthérée morte-vivante, proche des Fantômes ou des Apparitions. Comme la plupart des morts-vivants éthérés, il est issu de la force vitale désincarnée d'une créature décédée dans des circonstances inhabituelles ou traumatisantes et/ou n'ayant pas été inhumée convenablement.

Un Poltergeist hante une zone particulière (généralement l'endroit de sa mort) qu'il ne quittera que contraint par la magie.

Sa capacité à déplacer les objets — et par là même à combattre en les lançant sur ses ennemis — est également limitée à une aire donnée. Le Poltergeist ne peut affecter les choses qui se trouvent en dehors de la zone hantée, à moins qu'il n'ait été forcé de la quitter. Il peut cependant en ramasser dans son domaine et les projeter au-delà de ses limites.

PHYSIQUE
Les Poltergeists sont invisibles dans le monde physique ; les autres créatures éthérées les distinguent parfois sous la forme de silhouettes humanoïdes brumeuses ou de visages convulsés désincarnés. Ils sont toujours silencieux et il est impossible de communiquer avec eux.

TRAITS PSYCHOLOGIQUES
Les Poltergeists sont sujets à l'*instabilité* en dehors de la zone qu'ils hantent. Ils sont immunisés contre les effets psychologiques et ne peuvent être forcés à abandonner le combat. Ils provoquent la *peur* chez les créatures vivantes lorsqu'ils attaquent (voir *Règles Spéciales*, ci-dessous).

REGLES SPECIALES
Les Poltergeists ne sont pas affectés par les armes non-magiques ; ceux qui ne peuvent les distinguer ne peuvent pas non plus les attaquer. Il n'est toutefois pas nécessaire de voir un Poltergeist pour diriger contre lui des sorts tels que *Destruction des Morts-Vivants* ou *Annihilation de Morts-Vivants* — tous les Poltergeists qui se trouvent à portée sont affectés.

De la même manière, un Poltergeist peut être détruit par une *Zone de Sanctuaire, de Vie* ou *de Pureté* placée sur la zone hantée — un Test d'**I** lui permet cependant d'éviter le sort, à condition que ce dernier ne recouvre pas tout son domaine. S'il est annihilé, la *Zone* (quel que soit son type) est dissipée en même temps.

Les Poltergeists peuvent être contrôlés comme les Squelettes et les Zombies ; c'est la seule façon de leur faire quitter leur "tanière". Lorsqu'un Nécromant oblige l'un d'eux à sortir de son domaine, ce dernier peut, avec un Test de **FM** (chaque tour), rejeter ce contrôle — ses liens avec le lieu où il est mort sont vraiment très solides.

Les Poltergeists combattent en jetant des objets. Ils sont capables, par télékinésie, d'en soulever dans un rayon de 3 m autour d'eux. Leur score d'**A** indique combien ils peuvent en lancer en un round — tous ne visant pas nécessairement la même cible. Ils sont toutefois incapables d'utiliser les armes de trait comme telles ; s'il leur est possible de jeter des arcs, ils ne peuvent décocher de flèche ou de carreau. En revanche, rien ne les empêche de se servir de lances ou de haches de jet.

Leurs "armes" peuvent atteindre la taille d'une petite table, mais quand elles dépassent 300 points d'encombrement, une pénalité de -10 par tranche de 50 points supplémentaires est appliquée à la **CT** du mort-vivant. Celui-ci n'est jamais pénalisé pour l'utilisation d'armes de distance improvisées, mais il est possible d'esquiver ou de parer ses projectiles comme s'il s'agissait d'une mêlée.



Les dommages infligés par ces lancers sont normalement déterminés. Lorsque quelqu'un est atteint par une attaque d'un Poltergeist particulier, il doit réussir un Test de **Cl** (*Identification des Morts-Vivants* +10, Nécromant +10/niveau, Clerc de Mórr +10/niveau) pour ne pas immédiatement fuir la zone hantée. Ce test doit être renouvelé pour chaque coup, mais une seule réussite suffit contre un Poltergeist particulier.

Poltergeist — Profil de Base

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	0	45	3	3	7	50	3	—	18	6	40	40	0

Suppôt Vampirique

La capacité des Vampires à hypnotiser les gens pour en faire leurs serviteurs est bien connue. Cependant, l'effet hypnotique de leur regard ne dure généralement pas longtemps. Un petit groupe de Vampires "civilisés" l'a donc transformé en une forme plus complexe de contrôle de l'esprit. Grâce à la magie, un travail subtil de leur regard, des ordres hypnotiques spéciaux et des drogues rares à base d'alcaloïdes, ces privilégiés sont capables de transformer un petit nombre de victimes en Suppôts Vampiriques. Ces serviteurs conservent leurs anciennes capacités et compétences, et bénéficient de petites promotions de caractéristiques (1/3 de celles indiquées pour les Vampires dans **WJRF**), avec deux exceptions : **Cl** et **FM** sont fortement augmentés.

Les Suppôts Vampiriques sont capables de boire le sang, mais par un phénomène d'identification avec leur maître — ils n'en ont pas réellement besoin. Ils ne sont affligés d'aucune des faiblesses des Vampires, auprès desquels ils remplissent de nombreuses fonctions : cocher ou remplisseur de cercueil, mais aussi favori et même réserve de sang, dans les périodes difficiles.

PHYSIQUE
Les Suppôts Vampiriques ont l'apparence d'Humains ordinaires (ou d'Elfes, etc.), mais leurs capacités physiques sont plus importantes du fait de leurs augmentations de caractéristiques.

ALIGNEMENT
Mauvais.

REGLES SPECIALES
Aucune. Notez cependant que le contrôle exercé par un Vampire sur son Suppôt ne peut être éliminé ou vaincu par la magie, et que le Suppôt n'a droit à aucun test de **FM** pour y échapper une fois qu'il a atteint ce statut. Un Suppôt Vampirique est un esclave à vie.

Suppôt Vampirique — Profil de Base

Comme le profil de base type (Humain, Elfe, etc.) sauf :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	+10	+10	+1	+1	+5	+10	+1	+5	-10	+5	89	89	+5

Dans le cas, exceptionnel, où le score initial en **Cl** ou **FM** dépasse 89, le Suppôt garde ses caractéristiques originales, (plus élevées).





Etres de Brume

Les Etres de Brume sont des entités redoutables sans toutefois être des ennemis dangereux en combat. De même que le Revenant, qui est formé à partir d'une âme humaine, l'Etre de Brume est un mort-vivant éthéré provenant des restes d'une âme ou des fragments d'un esprit conduit à la démence (dans les recoins obscurs du Château Drachenfels, par exemple). Il ne se soucie pas des autres, éprouve une grande haine pour lui-même et attaque aveuglément les vivants. Contrairement aux Revenants, il n'est pas contraint de rester dans les environs immédiats de son corps d'antan (tombeau, ruine, cimetière, etc.).

PHYSIQUE
Ce sont des formes indistinctes, brumeuses, de 60 cm de haut, qui tremblotent et se modifient rapidement.

ALIGNEMENT
Mauvais ou Chaotique, mais toujours Dément.

TRAITS PSYCHOLOGIQUES
Les Etres de Brume sont sujets à l'*instabilité* en dehors de leur environnement habituel (quel qu'il soit ; dans le cas présent, l'ensemble du château). Ils sont immunisés contre les effets psychologiques et ne peuvent être obligés à abandonner le combat. Contrairement aux Revenants, ils ne provoquent pas la *peur* chez les vivants, à moins d'être en groupe d'au moins dix ; mais les victimes éventuelles bénéficient alors d'un bonus de +10 au test de **Cl** permettant d'échapper à cette *peur*.

REGLES SPECIALES
A la différence des Revenants, les Etres de Brume sont normalement affectés par les armes magiques. Les coups qu'ils infligent en combat ne font pas perdre de points de *Blessure*, mais leur victime doit effectuer un Test d'**E**. Si elle le réussit, rien ne se passe. Dans le cas contraire, elle perd 1 point de **F**. Lorsque sa *Force* est réduite à zéro, c'est la mort. Les points perdus sont autrement récupérés au rythme de 1 par 12 heures de repos complet. Cette attaque n'est pas assimilée à une attaque magique, et ne peut affecter ceux qui sont immunisés contre les armes non magiques. Les Etres de Brume traversent la matière, les murs et les plafonds, sans aucune pénalité.

Etre de Brume — Profil de Base

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	—	2	2	3	22	1	—	18	14	18	29	—

Magies Nouvelles

Sortilège

Scellés d'Obstruction

NIVEAU DE SORT : 2 (Magie de Bataille).

POINTS DE MAGIE : 6 ou 12.

PORTÉE : 0.

DURÉE : Permanent jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou déchargé.

COMPOSANTS : Une tige de bronze de 15 cm de long pour 1 cm de diamètre.

L'enchanteur place une barrière magique sur une porte ou dans un couloir afin d'empêcher l'accès à ce qui se trouve au-delà. Il trace un diagramme magique dans l'air avec la baguette à l'endroit qu'il veut protéger, en 1 à 4 rounds selon la zone couverte (décision du MJ).

Une créature qui veut franchir des *Scellés d'Obstruction* (par exemple en passant le seuil d'une porte ouverte lorsqu'ils ont été placés dans l'espace normalement occupé par le battant) est bloquée si elle ne réussit pas un Test de **FM**. Elle est physiquement incapable d'aller plus loin, comme bloquée par un mur de force impénétrable.

Elle peut renouveler sa tentative, mais le jour d'après (la période aube-crépuscule suivante) et avec une pénalité de -10. Un troisième essai (à -20) est possible au bout du même délai. S'il s'avère infructueux, la créature concernée ne pourra *jamais* franchir ces scellés. L'application du sort coûte 6 Points de Magie.

Si un enchanteur, au moins du troisième niveau, dépense 12 Points de Magie, il peut placer un sort secondaire dans les *Scellés*, à condition de le faire durant le tour qui suit leur création. Il lui faut rajouter le coût en PM du deuxième sort aux 12 des *Scellés* et le nouveau sortilège n'agit que sur la première cible potentielle qui tente de franchir la barrière ; il est ensuite épuisé, bien que les *Scellés* soient maintenus.

Un enchanteur de niveau 3 peut choisir le sort secondaire parmi : *Débilité, Découragement, Panique Magique, Vol de Pouvoir Magique.*

Un enchanteur de niveau 4 peut y ajouter : *Absorption de la Magie, Corrosion, Dissipation d'Aura, Fuite, Immobilisation.*

Les *Scellés d'Obstruction* sont généralement invisibles, sauf pour le sorcier qui les a installés : il les voit comme un dessin de lignes magiques bleu pâle flottant dans l'air. Un enchanteur peut également les distinguer clairement avec la *Détection de la Magie* et, s'il dépense un Point de Magie supplémentaire, il peut les rendre visibles par tous en suivant leurs contours du doigt — les lignes restent apparentes durant 1D10 heures.

Un sorcier peut toujours franchir les scellés qu'il a posés et les faire franchir à d'autres s'il est en contact physique direct avec eux (par exemple, en leur tenant la main).

Objets Magiques

Potions

Ces potions suivent les règles classiques et leur durée d'action est de 10 x 1D6 minutes.

Potion de Force Morale

Son absorption accorde au buveur des bonus de +10 en **CI** et en **FM** pendant son temps d'action.

L'ingrédient principal en est le cerveau d'un Homme-lézard ou d'un Zoat, séché et mélangé à un épais onguent huileux à base d'herbes pour former une pâte ; celle-ci doit mijoter dans un demi-litre d'eau distillée et un doigt du fluide cérébral d'un Démon Mineur ou Majeur, durant 12 heures, quand Mórrslieb est complètement absente du ciel.

Potion d'Endurance

Cette potion augmente l'*Endurance* du buveur de 2 points.

Les ingrédients nécessaires à sa préparation sont les ongles de deux Nains ou d'un Ogre, réduits en poussière, auxquels on ajoute la carapace chitineuse ventrale d'une Araignée Géante, traitée de manière à être débarrassée de toute trace de venin. Cette poudre doit ensuite infuser dans un litre de sang d'Ogre frémissant pendant sept heures, tandis que le sort *Aura de Protection* est lancé sept fois (toutes les heures) sur l'ensemble.

Baguette

Baguette de Poussière

Cet objet magique, d'une grande rareté, est le résultat de recherches de Nécromants d'alignement bon qui œuvraient en Arabie il y a de cela 500 ans. Il n'est utilisable que par les clercs et les fidèles de Mórr.

La baguette contient au maximum 40 Points de Magie ; elle peut remplir chacune des fonctions suivantes une fois par jour (d'une aube à la suivante), avec le coût indiqué :

- *Destruction des Morts-Vivants*, comme le sort nécromantique de niveau 1 (4 PM).
- *Zone de Vie*, comme le sort nécromantique de niveau 1 (4 PM par heure).
- *Annihilation de Morts-Vivants*, comme le sort nécromantique de niveau 3 (16 PM).
- *Dissipation de la Magie*, comme le sort de bataille de niveau 3 (9 PM). Cette fonction n'affecte que les effets de sorts créés par des morts-vivants (Liches, Vampires, etc.).

La baguette régénère 2 Points de Magie par heure durant les heures sombres, à condition de ne pas être utilisée pendant ce temps. Si elle sert quand l'obscurité est tombée, elle ne récupère plus aucun point cette nuit-là.

Anneau

Anneau de Loren

Cet anneau fait partie des rares objets fabriqués par les forgerons-enchanteurs de la Forêt de Loren. Il ne trahit aucune de ses fonctions ou qualités magiques quand il n'est pas porté par un Elfe Haut ou Sylvain.

C'est l'anneau elfique magique que recherche Elmariel Courlalune, un des PJ prêts-à-jouer, dans le Château Drachenfels. S'il ne fait pas partie de votre équipe, placez cet anneau dans une autre aventure ou servez-vous en comme base pour une création personnelle.

Cet anneau améliore des capacités et compétences typiques des Elfes — leur grande sensibilité sensorielle, leur vitesse, leur talent dans le maniement des arcs, par exemple. Dans leurs mains, il devient un instrument formidable, en renforçant leurs avantages innés. Il leur donne :

- **I** +10 ;
- **CT** +10 ;
- *Vision Nocturne* portée à 50 mètres ;
- Acquisition de la compétence *Camouflage Forestier*, identique au *Camouflage Rural* mais qui n'agit que dans les bois. Ses effets sont cumulatifs avec ceux du *Camouflage Rural*.

Quartz de Noirceur

Les Quartz de Noirceur sont des centralisateurs d'énergie émotionnelle négative — désespoir, épuisement, souffrance. Drachenfels les a créés afin qu'ils absorbent et amplifient de tels sentiments, et il en reste encore un ou deux dans sa demeure (rajoutez-en si vous voulez).



Ce sont des cristaux noirs qui projettent un froid intense sur 3 mètres autour d'eux, tout en produisant une sphère de ténèbres magiques. Toute créature qui pénètre dans cette zone doit réussir un Test d'**E** ou perdre un point de **F**. Tant qu'elle n'en ressort pas, elle perd automatiquement 1 **B** par round.

La destruction d'un Quartz de Noirceur (par assimilation, **R** 1, **D** 4) par la force ou la magie provoque son explosion. Tous ceux qui s'en trouvaient à moins de 12 mètres reçoivent 1D3 coups de **F** 6 et subissent une pénalité de -5 en **Cd**, **Int** et **FM** (permanente s'ils échouent à un Test de **FM**, sinon pendant 1D10+10 jours). Dans le même temps, la zone concernée est remplie d'images violentes de désespoir, d'angoisse et de souffrance ; ses occupants doivent réussir un Test de **Cl** ou acquérir le trouble *Dépression*.

Cet objet peut aussi être détruit par une cérémonie magique précise, le *Rituel de l'Eclair*, qui est inscrit dans le Grimoire de Lermontov, et le résultat est très différent. Il s'effondre sur lui-même avec un petit bruit sec et disparaît dans le néant. La douleur et l'angoisse qu'il emprisonnait sont dissipées et partiellement transformées en énergie émotionnelle positive. Ceux qui ont participé au rite voient disparaître les pénalités en **CC**, **F**, **E**, **Cd**, **Int** et **FM** dont ils souffraient depuis leur entrée dans le château (à l'exception de celles dues aux maladies ou d'origine similaire).

Grimoire de Lermontov

Cet étrange petit livre est extrêmement rare. L'exemplaire de la bibliothèque de Drachenfels est une traduction de la version slave de Pyotr Lermontov, réalisée par son secrétaire Helmut Zauberer, originaire de Middenheim.

Le Grimoire commence par un traité philosophique très nébuleux sur la magie rituelle, parfois à la limite de l'absurde (la traduction est très mauvaise). Les versions des sorts *Aura de Résistance* et *Aura de Protection* présentées dans la suite de l'ouvrage sont en revanche exactes, et celle de *Luminescence* est plus efficace que le sort de Magie Mineure (elle ne fait dépenser que 1 PM pour 4 heures d'effet). C'est cependant surtout le dernier sort et le rituel qui ont une grande importance.

Guérison des Folies

Niveau de Sort : 3 (Magie de Bataille).

Points de Magie : 12.

Portée : 0.

Durée : Permanent.

Composants : Deux redingotes blanches et un crâne humain.

C'est une version moins efficace du sort du même nom réservé aux Clercs de Shallya. Elle n'est pas sans défaut mais a l'avantage d'appartenir à la Magie de Bataille, et donc d'être accessible à tout enchanteur d'un niveau suffisant.

Mises à part les indications qui précèdent, ce sort est identique à l'enchantement clérical. Néanmoins, lorsqu'une tentative pour soigner un patient d'un trouble particulier échoue, celui-ci ne peut plus être ainsi traité pour ce problème et toute application subséquente de ce sort (pour d'autres troubles) subit une pénalité de -10 (pour le malade : Test de Contre-Magie +10, Test de **Cl** -10), de même que celles destinées à soigner d'autres patients atteints du premier mal.

L'usage de ce sortilège fait en outre courir un danger à sa cible : si son test de **Cl** échoue largement (de 30 points ou plus, ou avec un résultat de 96-00), elle se retrouve immédiatement plongée dans une démence profonde que rien ne peut guérir. Ce risque a amené certains à baptiser le sort "Roulette Démoniaque".

Rituel de l'Eclair

Ce rituel magique a été spécialement conçu afin de contrer certains états émotionnels négatifs. Il permet de soigner la *Catatonie* et la *Dépression* ; considérez-le pour cela comme équivalent au sort *Guérison des Folies*, sans qu'il y ait de risques de démence. Il n'est malheureusement d'aucun secours pour traiter les autres formes de troubles mentaux.

Il est également destiné à éliminer les objets magiques qui emmagasinent ou se nourrissent des énergies négatives, à l'exemple des Quartz de Noirceur, et son exécution permet de les détruire.

Le rituel se prépare en 30 minutes et en dure ensuite 20. Il nécessite au moins quatre participants (dont un sorcier, chargé de le lire) ; chacun tient une petite baguette ou un bâton portant une *Lumière Magique* et alterne psalmodie et respiration rythmique, le tout sans dépenser de Points de Magie ni lancer d'autres sorts.

Torche Dimensionnelle

Cet objet ressemble à une torche ordinaire éteinte ; il peut être découvert dans un des supports muraux des passages dimensionnels du château. Une fois allumée, la Torche Dimensionnelle éclaire de la même manière qu'une torche normale, mais sans se consumer. Celui qui la tient voit toutes les issues possibles d'un passage ou d'un point dimensionnel, et peut donc choisir où il va aboutir. Ainsi, les aventuriers pourront gagner du temps et sauver des vies, en négociant le réseau de passages dimensionnels sans l'aide de Bardul !

Maladie

Les visiteurs risquent de contracter nombre de maladies et autres maux divers dans le Château Drachenfels, la plupart figurant déjà dans le livre de règles ; l'un d'eux est toutefois inédit.

Phtisie Galopante

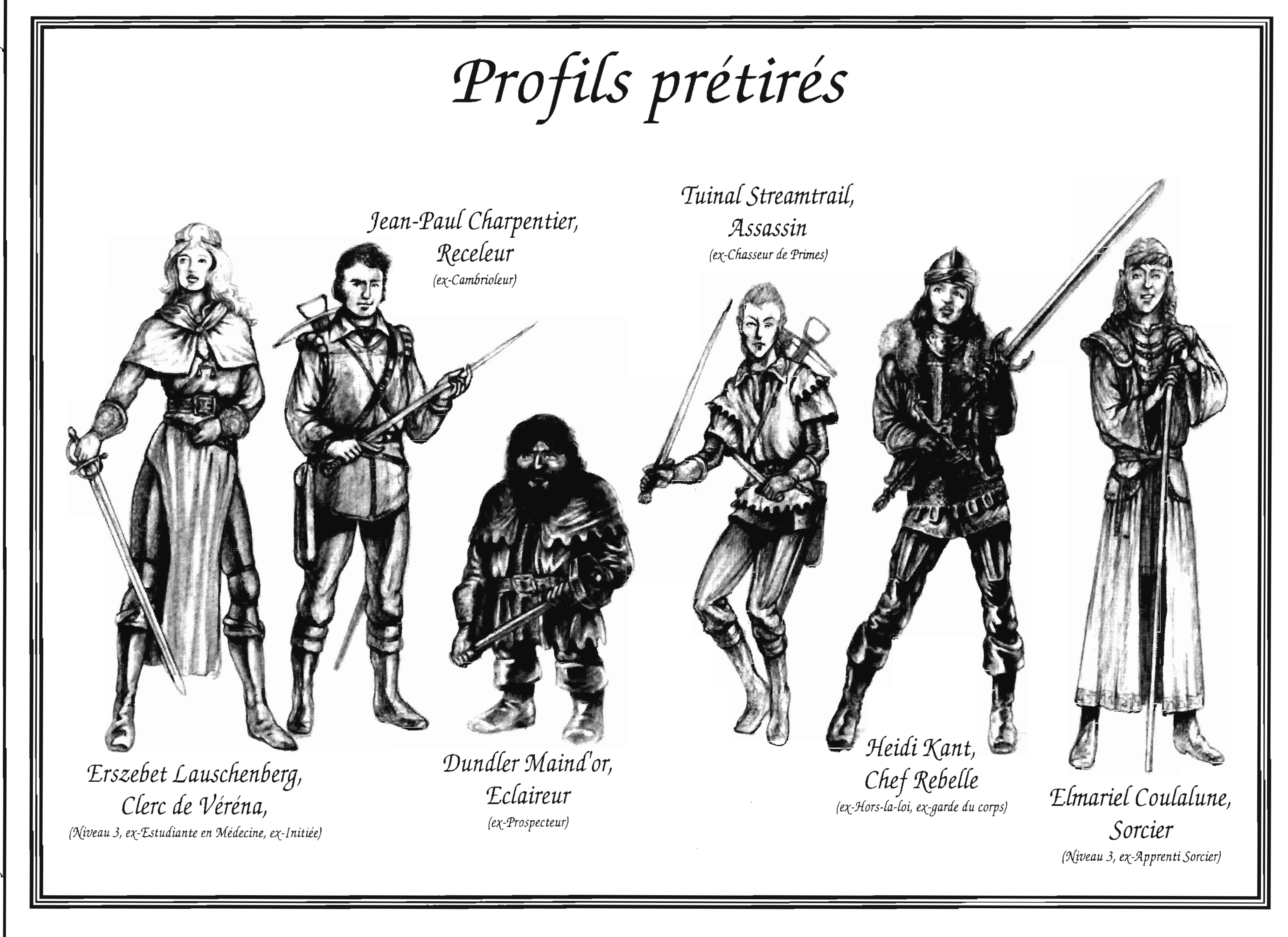
La phtisie galopante est une forme particulièrement virulente de tuberculose. Ses effets sont progressifs et l'issue est presque toujours fatale.

Après avoir contracté cette maladie, la victime doit effectuer un Test d'**E** mensuel, auquel est appliqué un modificateur de -10 par mois écoulé. Au premier échec, elle perd 1 point en **F** et en **M**, et toutes ses caractéristiques en pourcentage baissent de 5. Lors du deuxième échec, elle perd 1 point en **E** et en **A**, et toutes ses caractéristiques en pourcentage sont encore réduites de 5%. Le troisième échec a les mêmes conséquences que le premier, le quatrième que le deuxième et le cycle se répète jusqu'à ce que la *Force* ou l'*Endurance* atteigne zéro, indiquant la mort du malade.

Pendant ce temps, le personnage affecté a de plus en plus de mal à respirer, crache du sang et souffre de douleurs à la poitrine et de fièvres chroniques.

La contre-mesure classique (le sort ou la compétence *Pathologie*) peut guérir de la phtisie galopante, mais la récupération dure aussi longtemps que la maladie, et la moitié des points de caractéristiques perdus le sont définitivement.




Profils prétirés
Jean-Paul Charpentier,
Receleur
(ex-Cambrioleur)
Tuinal Streamtrail,
Assassin
(ex-Chasseur de Primes)
Erszebet Lauschenberg,
Clerc de Véréna,
(Niveau 3, ex-Estudiante en Médecine, ex-Initiée)
Dundler Maind'or,
Eclaireur
(ex-Prospecteur)
Heidi Kant,
Chef Rebelle
(ex-Hors-la-loi, ex-garde du corps)
Elmariel Coulalune,
Sorcier
(Niveau 3, ex-Apprenti Sorcier)

Tuinal Streamtrail, Assassin (ex-Chasseur de Primes)

« Eh, bien, en fait, je n'en sais pas autant sur tout *ce qui est en rapport avec les créatures des bois. »*

Tuinal n'est pas exceptionnellement grand ni fort, selon les critères de sa race, mais il est rapide et silencieux et fait un usage mortel de ses armes. Ses mouvements sont souples et gracieux, presque félins.

La plupart du temps, il joue à l'éclaireur ou au forestier, ses compétences en extérieurs et comme pisteur lui permettant de faire illusion assez facilement. Il évite cependant les vrais experts, de crainte que la superficialité de son savoir soit détectée. C'est en réalité un assassin talentueux et vif qui a une préférence pour le carreau d'arbalète enduit d'*humanicide*. Il a voyagé dans tout L'Empire et dans les Royaumes Pirates, mais il ne reste jamais longtemps au même endroit. Bien qu'il ait des clients riches et nobles, il ne révélera jamais qui le paye pour son travail.

Tuinal éprouve un profond mépris pour les adeptes de Khaine, le Seigneur du Meurtre. *« Cette racaille. Ils tuent pour le plaisir. De la vermine. »* Pour justifier sa propre profession, s'il est mis au pied du mur, il explique : *« Ceux que je tue le méritent, et ils ont certainement la conscience bien plus chargée que moi. Je ne fais que mettre à mort le mal et ses suppôts. »*

Il est vrai que Tuinal ne tue jamais d'innocents, même pour de l'argent. C'est extraordinaire pour un assassin, mais il est moralement très pointilleux sur ses contrats. Il a besoin de savoir que ses "victimes" sont des créatures malfaisantes et vérifie qui sont les gens qui demandent ses services.

Age : 49 ans.
Race : Elfe.
Points de Destin : 3.
Alignement : Neutre (oui, les Elfes *peuvent* changer, mais lentement).
Religion : Liadriel (tiède).

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	47	32	3	4	5	59	1	41	50	55	55	34	41

Plan de Carrière Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	+30[2]	+30[2]	+1[1]	+1[1]	+6[4]	+30[1]	+3[2]	+30	+20	+20	+20	+20[1]	+20

[1,2,3,4] : Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	67	52	4	5	9	69	3	41	50	55	55	44	41

Compétences
Acuité Visuelle ; Adresse au Tir ; Armes de Spécialisation — Lasso, Filet, Armes à Deux Mains ; Camouflage Rural et Urbain ; Coups Puissants ; Danse ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Esquive ; Filature ; Langues Etrangères — Bretonnien, Reikspiel ; Pistage ; Vision Nocturne.

Objets Magiques ou Particuliers
Chemise de mailles à manches +2 (2 PA — Tronc/bras/jambes) ; *épée magique* **CC** +5, **D** +1, **D** +2 contre les Orques et les gobelinoïdes ; *Amulette de Cuivre Trois Fois Béni* ; *Potion de Soins* ; *Joyau de Sortilège* (9 Points de Magie) contenant le sort *Force de Combat* ; fiole de cristal bleu hermétique renfermant 4 doses d'humanicide.

Heidi Kant, Chef Rebelle (ex-Hors-la-loi, ex-Garde du corps)

« Bon, d'accord, un château. Youpi. Hanté, pas vrai ? Plein de monstres ? Tu n'en sais rien. Drac qui ? Oh, un autre Homme le Plus Méchant à Avoir Jamais Vécu. Eh bien, je suppose que ça ne fera pas de mal d'aller y jeter un coup d'œil. »

Heidi est une femme coriace et hâlée sans prétention. Elle irradie presque de mépris pour l'autorité ; ce n'est pas tant qu'elle ne supporte pas les imbéciles avec bonne humeur, c'est qu'elle ne les supporte pas du tout. Mais elle est sociable, dotée d'un certain humour noir, et sa détermination et son refus de céder à l'adversité en font une amie de valeur pour tous les aventuriers qui ont la chance d'être admis parmi ses relations. Chef pendant de longues années d'une bande de hors-la-loi audacieux qui sévissait dans La Voûte, Heidi a accepté l'amnistie proposée par un gentilhomme local dont elle a même dirigé les troupes. *« Les Tiléens ! Racaille. Autant de bravoure et de jugement qu'un Morveux face à une centaine de Nains. »*

Heidi est donc repartie sur la route, cherchant une occasion de faire quelque chose de fou. Cette guerrière puissante et endurante est allée presque partout, a vu presque tout, a fait beaucoup et n'a pas été plus impressionnée que ça. Les aventures et les dangers ordinaires l'ennuient, quoique si elle est en vie et en bonne santé, ce n'est pas qu'elle ait un penchant pour les risques *stupides*. Maintenant, s'il y avait quelque chose de spécial qui l'intéressait, quelque chose d'*unique*...

Age : 27 ans.
Race : Humaine.
Points de Destin : 3.
Alignement : Neutre.
Religion : Myrmidia (tiède).

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	34	3	3	6	34	1	26	36	33	31	39	37

Plan de Carrière Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	+20[2]	+30[1]	+1[1]	+3[3]	+5[5]	+20[2]	+2[2]	+10	+30[1]	+10	+10[1]	—	+10[1]

[1,2,3,5] : Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	44	4	6	11	54	3	26	46	33	41	39	47

Compétences
Ambidextrie ; Armes de Spécialisation — Armes de Poing et à Deux Mains ; Bagarre ; Chance ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Course à Pied ; Désarmement ; Equitation ; Pistage.

Objets Magiques ou Particuliers
Cuirasse +2 (2 PA — Tronc), *casque +2* (2 PA — Tête) ; *épée à deux mains* magique : *Rune de Protection* (**FM** +10), *Gain de Caractéristique* (**Cl** +10), *Attaque Dimensionnelle* (ignore les protections dues aux armures) ; *Amulette d'Argent Vertueux*.

Elmariel Courlalune, Sorcier *(Niveau 3, ex-Apprenti Sorcier)*

« Nous, les Elfes, avons plus de temps. Nous pouvons nous permettre de boire plus de vin et de nous détendre mieux que vous autres, Humains. »

Elmariel est grand, mince et gracieux, et incroyablement sociable pour un sorcier. Ransarel a appris à ce jeune Elfe trop facilement distrait comment se concentrer et focaliser son attention. Puis il lui a enseigné la Magie Mineure, et l'adolescent s'est passionné. Quand il a appris comment le pouvoir de la Magie de Bataille pouvait courir dans ses veines, il n'a eu aucun regret. Elmariel doit son intelligence incroyable et sa capacité à manier la magie d'une manière froide et détachée à son guide attentif.

Il apprécie un certain confort matériel : des bains chauds réguliers, un lit propre, des vêtements lavés et de la bonne nourriture. Mais il aime encore plus le vin et a déjà fait la tournée des vignobles de Bretonnie et du nord de la Tilée. Il partage son existence entre des périodes de plusieurs mois, voire d'années, où il se prélasse dans de tels délices, et d'autres, plus courtes, où domine son besoin d'aventure. Actuellement, son goût pour l'hédonisme s'étiole et il recommence à avoir envie de bouger...

Age : 81 ans.
Race : Elfe.
Points de Destin : 3.
Alignement : Bon.
Religion : Liadriel (modérément dévot).

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	35	3	4	5	60	1	41	37	58	54	44	40

Plan de Carrière Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	+10[1]	+10[1]	+1[1]	+1[1]	+4[3]	+30[2]	—	+20[1]	+20[1]	+30[2]	+20[1]	+20[1]	+20

[1,2,3] : Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	51	45	4	5	8	80	1	51	47	78	64	54	40

Compétences
Acuité Visuelle ; Alphabétisation — Reikspiel ; Chance ; Chant ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Identification des Plantes ; Incantations — Magie Mineure, de Bataille 1, 2, 3 ; Langage Secret — Classique ; Langue Etrangère — Reikspiel ; Langue Hermétique — Magikane.

Sorts
41 Points de Magie.
Elmariel connaît 9 sorts de Magie Mineure, 8 de Magie de Bataille de niveau 1, 8 de niveau 2 et 6 de niveau 3, à choisir par le joueur (avec l'approbation du MJ !).

Objets Magiques ou Particuliers
Robe d'Endurance +2 (2 PA — Partout) ; dague magique, pas de bonus à l'attaque, mais **Prd** +20 (profil complet **I** +10, **D** -2, **Prd** ±0) ; Parchemin portant deux sorts de Magie de Bataille de niveau 4 (*Aura d'Invulnérabilité, Force Spirituelle*).

Erszebet Lauschenberg, Clerc de Véréna *(Niveau 3, ex-Estudiante en Médecine, ex-Initiée)*

« Certaines choses doivent être accomplies. Vous pouvez rester à ne rien faire si vous le voulez, mais réfléchissez-y. Si vous ne vous dressez pas contre le mal et l'injustice, vous les aidez à se répandre. Si vous ne les éradiquez pas, vous les aidez à progresser. »

Erszebet, fille unique d'une riche famille de Middenheim, a été fortement influencée par le libéralisme traditionnel de la Cité d'Ulric. Elle se sent très concernée par la justice sociale et la nécessité de réparer les torts. Aussi a-t-elle commencé par pratiquer la médecine, car elle pensait pouvoir aider les pauvres et les malades. Une partie d'elle-même est cependant inflexible : elle déteste voir les coupables échapper à leur juste châtiment. Il lui était finalement impossible de ne pas entrer dans les ordres, au sein du clergé de Véréna.

Elle y a sérieusement progressé et s'est attiré les bonnes grâces de la Grande Prêtresse. Au cours de cette dernière année, elle est partie plus ardemment à l'aventure, afin de pourchasser un groupe de cultistes de Tzeentch ; bien qu'elle n'apprécie guère le combat, elle est sensible au frisson de la poursuite. Elle reste toutefois calme et mesurée car, si elle a le sang chaud, elle garde la tête froide.

Age : 25 ans.
Race : Humaine.
Points de Destin : 2.
Alignement : Neutre.
Religion : Véréna.

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	33	2	4	7	34	1	36	27	40	30	38	37

Plan de Carrière Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	+10[1]	+10	+1[1]	+1[1]	+4[4]	+20[1]	—	+20	+20	+20[1]	+20[2]	+30[2]	+20[1]

[1,2,4] : Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	33	3	5	11	44	1	36	27	50	50	58	47

Compétences
Alphabétisation — Reikspiel ; Connaissance des Parchemins ; Eloquence ; Fabrication de Drogues ; Identification des Morts-Vivants ; Incantations — Magie Mineure, Cléricale 1, 2, 3 ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Législations ; Linguistique ; Méditation ; Pathologie ; Théologie ; Traumatologie.

Sorts
36 Points de Magie.
Erszebet connaît 8 sorts de Magie Mineure, 7 de Magie de Bataille de niveau 1, 6 de niveau 2 et 5 de niveau 3, à choisir par le joueur (en tenant compte des restrictions indiquées dans **WJRF** page 205, et avec l'approbation du MJ !).

Objets Magiques ou Particuliers
Armure complète de mailles +2 (2 PA — Tronc/bras/jambes) ; *Corne de Meute, Bottes de Silence, Anneau de Force Morale* ; Parchemin de sorts (*Guérison des Blessures Légères* [x2], *Guérison des Blessures Graves, Main de Fer, Démolition*).

Jean-Paul Charpentier, Receleur *(ex-Cambrioleur)*

« La chance est là où vous la trouvez, vous comprenez. Le danger ? Jusqu'à présent, je l'ai toujours trouvé surestimé. L'esprit est plus affûté que l'épée. Les récompenses — ah, rien ne vaut le moment où on fait une vraie découverte. Enfin, presque rien. »

Fringant et coquet, Jean-Paul est un homme charmant et qui le sait. Il dégouline positivement de charme gaulois quand il vous dépouille (certains se contenteraient de dire qu'il dégouline). Il vient de passer plusieurs années à plumer des Estaliens avec une "importante affaire d'import-export" et possède de grandes quantités d'argent à droite et à gauche, ce qui le laisse libre d'apprécier une vie aventureuse.

Jean-Paul n'a pas une conception romantique de l'aventure, et il y est préparé. Il a pris part à de nombreux cambriolages (et pire) aussi dangereux que louches et affronté de vrais obstacles, dangers et ennemis. Il a "emprunté" ses gants magiques de grande valeur à un de ces ennemis, un Oriental qui avait tenté de le tromper avec de l'or rouge de faible valeur. Dans ce genre de situation, le Bretonnien ne réagit pas très bien.

Dès qu'il s'agit d'argent, de magie ou de trésor, il est intéressé. Et s'il vient s'y ajouter un peu de gloire ou d'infamie, c'est parfait ! Pourvu qu'il ait le temps de s'arrêter pour savourer un verre ou deux de bon vin et les charmes d'une servante, Jean-Paul est alors le plus heureux des hommes.

Age : 32 ans.
Race : Humaine.
Points de Destin : 3.
Alignement : Neutre.
Religion : Ranald (tiède).

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	34	4	5*	6	33	1	39	28	34	34	34	33

Plan de Carrière Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	+20[2]	+20[2]	+1[1]	—	+4[4]	+20[2]	+1[1]	+10[1]	+10[1]	—	+10[1]	+10[1]	+10[1]

[1,2,4] : Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	54	5	5	10	53	2	49	38	34	44	44	43

Compétences
Calcul Mental ; Camouflage Urbain ; Corruption ; Crochetage de Serrures ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Escalade ; Escamotage ; Esquive ; Evaluation ; Langage Secret — Voleurs ; Langues Etrangères — Estalien, Reikspiel ; Perception des Alarmes Magiques ; Pictographie — Voleurs ; Reconnaissance des Pièges ; Résistance Accrue* (**E** +1, déjà inclus dans le profil) ; Sens de la Magie.

Objets Magiques ou Particuliers
Bouclier portant une *Rune d'Armure* (2 PA — Partout) ; *arbalète magique*, **CT** +10 ; 1 *Flèche Exterminatrice* (Démons) ; *Gants du Cobra*, *Anneau de Prévention Multiple* (*Explosion*, *Eclair*, *Rafale de Vent*).

Dunderl Maind'or, Eclaireur *(ex-Prospecteur)*

« Il y a beaucoup de choses dans ces montagnes — plus que vous n'en pourrez voir dans toute votre vie, même si vous avez les yeux d'un Nain. Je pourrais vous raconter des événements à vous décoller la barbe du menton — du moins si vous aviez de la barbe. »

Dunderl est dans la force de l'âge. Il est grand, vu sa race, et bâti, selon l'expression naine, comme une dépendance de pierre. Des années de prospection à la recherche d'or dans les Montagnes Grises, au cours desquelles il a affronté toutes les intempéries, combattu bandits et gobelinoïdes, l'ont endurci et en ont fait un spécimen physiquement très puissant.

Dunderl connaît les Montagnes Grises comme sa poche, ainsi que les emplacements de plusieurs tombes et cachettes de trésor. Il va à l'aventure depuis sa période de prospection, muni du marteau de guerre et de l'armure magiques qu'il chérit plus que la vie. *« Pas besoin d'autre magie, l'acier et le marteau suffisent bien, »* dit-il ; quoiqu'il n'ait rien contre les enchantements qui guérissent les blessures ! Il est riche mais n'évoque pas le sujet, comme on pourrait s'y attendre.

Il y a autre chose dont il ne parle pas. Parfois, s'il se détend avec une bonne pipe et une bière, à la fin d'une longue journée, il laisse échapper quelques allusions à sa femme et sa fille. Ses yeux tournent alors à l'acier et il n'en dit pas plus. L'existence de ce Nain a été marquée par une terrible tragédie, peut-être liée à l'extraordinaire férocité qu'il montre au cœur des batailles et à la haine violente qu'il réserve aux adeptes et aux créatures de Slaanesh.

Age : 106 ans.
Race : Nain.
Points de Destin : 2.
Alignement : Neutre.
Religion : Grungni (dévot).

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	37	30	5*	5	7	19	1	25	43	27	57	54	28

Plan de Carrière Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	+20[2]	+20[1]	+1[1]	+1[1]	+6[4]	+20[2]	+1[1]	+10[1]	+10	+10	+10[1]	+10[1]	—

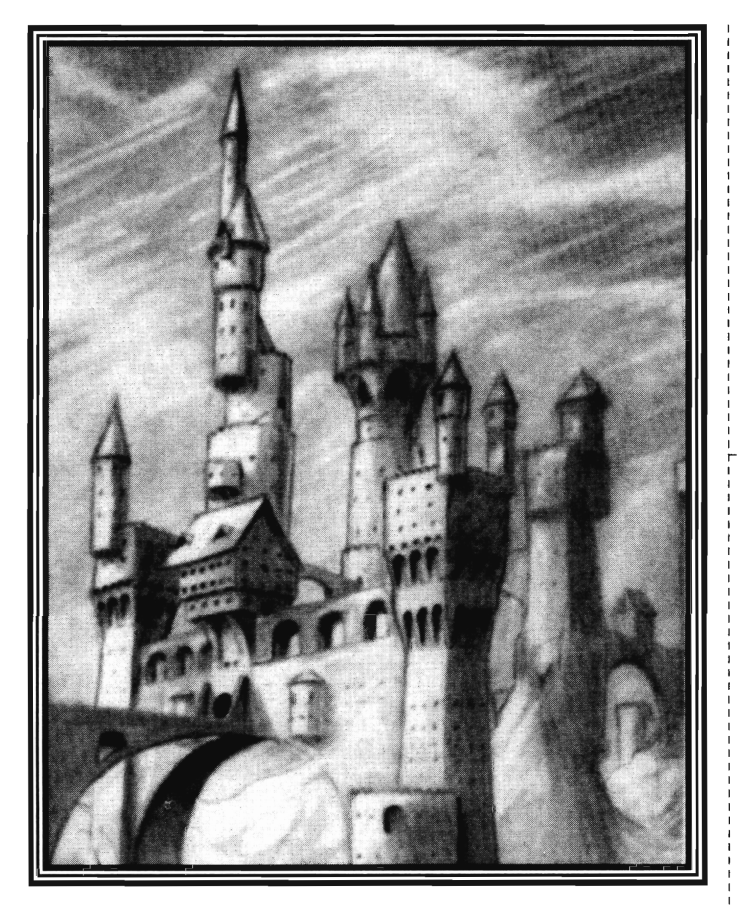
[1,2,4] : Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	57	40	6	6	11	39	2	35	43	27	67	64	28

Compétences
Ambidextrie ; Camouflage Rural ; Cartographie ; Chant ; Conduite d'Attelage ; Course à Pied ; Déplacement Silencieux Rural ; Exploitation Minière ; Force Accrue* (**F** +1, déjà inclus dans le profil) ; Langage Secret — Forestiers ; Métallurgie ; Orientation ; Pêche ; Pictographie — Eclaireurs ; Pistage ; Potamologie ; Soins des Animaux ; Travail du Bois.

Objets Magiques ou Particuliers
Armure de mailles magique +2 complète, adaptée à sa taille (2 PA — Tronc/bras/jambes) ; *marteau de guerre* : *Gain de Caractéristique* (**I** +10), *Destruction d'Arme Magique*, *Vol* et *Résistance au Feu*.

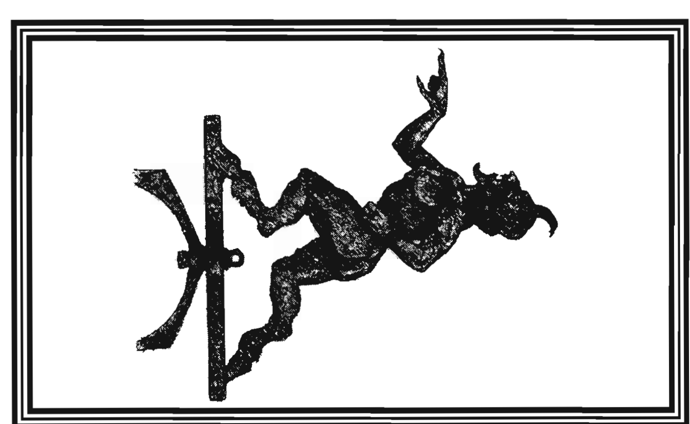


Document 1

Gregor,

Le Grand Enchanteur évoque les Changeurs Multiples ou Costumes, les plus grands des serviteurs de notre Seigneur, dans une pièce des souterrains. On ne peut y accéder que par la Grande Tour du Diable. Dans la Salle des Portails se trouve un escalier qui descend à travers le vortex jusqu'aux caves. Prenez ce dont vous disposez et empêchez l'Enchanteur d'user encore de son contrôle sur nos Seigneurs. Le nôtre nous a donné bien des manières de contrer les ennemis du changement.

Njawr'thakh Zimbarr Tzeentch!



Document 6

Mon cher Marquis,

Je suis très heureux d'apprendre que vous acceptez mon invitation et viendrez vous délecter du spectacle au cours duquel une âme ou deux, qui nous ont bien mécontentés par le passé, goûteront aux joies d'une fin convenable. Une suite vous a été réservée dans l'aile nord, et je vous prie humblement de me faire l'honneur de la compagnie de votre charmante famille. Elle pourra profiter de moultes distractions, tandis que vous vous consacrerez au délicieux représentant de Slaanesh que vous avez tant apprécié lors de votre dernière visite.

Je suis des plus intéressés par les nouveaux équipements d'alchimie que vous mentionnez. C'est une joie d'apprendre que vous avez su garder le secret de la nouvelle formule. Je suis certain que vous pourrons nous assurer que la situation n'évolue pas. Ce sera pour moi un plaisir que de profiter de votre compagnie.

D

Document 3

Minister Imperium,

Je note ceci en toute hâte. Ce que nous cherchons n'est pas ici. Il n'y conserve pas ces travaux importants. Ses grimoires sont dissimulés dans les profondeurs, à l'endroit qu'il appelle le "Cœur du Sang" et Gothe, le sage, a emporté le livre de Lermontov. Mais il n'y a pas d'autres solutions évidentes au problème des Chrysalides ou des Sphères Noires.

J'ai entendu dire que D possède, cachés dans les souterrains, des ouvrages magiques qui ne sont pas de papier, quoi que cela veuille dire. Il ne m'est pas possible de les découvrir. D a les moyens de se rendre là où il veut aller, mais n'importe qui d'autre se trouve confronté à d'étranges distorsions ou des passages normaux tout simplement bloqués.

Je vais tenter de vous faire passer ceci si Kurt part demain avec la mule. Une nouvelle missive devra sans doute attendre un autre messager.

Signé M

Document 4



Documents à photocopier pour usage personnel seulement

Wellentag III Brauzeit 1907

A celui qui trouvera ceci :
Si cette note est découverte, c'est que mes efforts auront été vains.
Le Grand Enchanteur en a trompé beaucoup au sein de la cour de l'Empereur Carolus. Il a fait de grands efforts pour paraître contrit et repentant. Ses ouvertures et ses gestes répétés ont fait dire à beaucoup qu'au fond de lui-même, il avait vraiment changé. Mais comment un tel changement pourrait-il se produire chez un monstre sans cœur ?
Je n'ai aucune influence sur la cour. Je ne suis qu'un humble serviteur de Sigmar. Mon opinion, exprimée auprès du Grand Prêtre n'a eu aucun poids. Je ne puis user de mensonges mielleux d'ostentation comme le fait ce gredin. Pourtant, il compte assassiner ici ces brillants représentants de l'Empire et de Bretonnie. Ne pouvant abandonner mon maître, je ne saurais fuir. Mais je puis au moins sanctifier cette pièce pour ceux qui me suivront.
De terribles cauchemars hantent ces lieux, mais une fois que j'aurai accompli ce que je pourrai, cet endroit en sera peut-être délivré pour un moment ; seul Sigmar sait pour combien de temps. Je n'ai rien d'autre à offrir. Les quelques pièces que je possède n'ont ici aucune valeur. Je supplie tous les êtres de bonne volonté qui viendront de venger ce que le monstre va commettre cette nuit. Détruisez tout ce qui peut rester de lui et n'oubliez pas le nom de Sigmar !

Johann Glaube,
Initié de Sigmar.

DOCUMENT 5

I. Prenez le cerveau d'un représentant du peuple aux écailles, les Hommes-Lézards, ou d'un des grands Zoats si cela vous est possible, car il est bien meilleur. Mettez-le à sécher à l'ardent soleil de Nachgeheim, ou sinon à la lente chaleur d'un four à argile tiède en en prenant grand soin. Mélangez les circonvolutions séchées à la Teinture de Gesundheit de Nuln. Avec une cuiller en cuivre épais, diluez lentement la pâte dans un demi-litre impérial d'eau bouillie et distillée, le tout dans un récipient de verre d'une grande pureté et propreté. Ajoutez une petite dose de fluide cérébral d'un Démon, quel qu'il soit, de quoi remplir un doigt d'argile bleu d'Ostland. Laissez mijoter douze heures quand Mörrslieb est absente du ciel.

II. Rassemblez dans une bourse en cuir les ongles de deux Nains ou d'un Ogre, mais ne prenez pas ceux des pieds, qui sentent mauvais et sont rejetés par l'art. Réduisez ces ongles en une fine poudre. Prenez une Araignée Géante et retirez ses plaques ventrales de sombre dureté. Tamponnez-les avec des vins fins et des liqueurs d'herbes de façon à en retirer tout le venin. Pulvérisez-les également et ajoutez-les aux ongles. Transférez le mélange dans une coupe et faites infuser dans un litre de sang d'Ogre, en ajoutant un peu de bon cognac de Marienburg pour le goût. Faites lentement réduire pendant sept heures, durant lesquelles vous lancerez sept fois le sort Aura de Protection sur la mixture, alors que sonneront les heures.

DOCUMENT 7

Erszebet a été chargée d'une mission par sa Grande Prêtresse : elle doit retrouver les os, le cœur et le cerveau de la Grande Prêtresse de Véréna qui a péri au cours du Festin Empoisonné. Véréna elle-même a envoyé un présage pour faire savoir que ces éléments existent toujours. Les os reposent certainement dans la salle où a eu lieu ce repas maudit, mais pour le reste...

La Prêtresse empoisonnée disposait également d'une masse ornementale sur laquelle étaient gravés les symboles de Véréna et qui lui servait à administrer les sacrements. Si cet objet pouvait également regagner des lieux plus propices, le Culte de Véréna et peut-être même la déesse en personne récompenseraient les aventuriers !

Les renseignements que livre Erszebet à ses compagnons à propos de sa tâche sont laissés à votre entière discrétion.

DOCUMENT 9

Le mentor d'Elmariel lui a confié une tâche précise dans le Château Drachenfels. Un visiteur d'antan, un Grand Sorcier de Parravon, y a connu une fin imprévue, comme bien d'autres. Il se distinguait par ses robes d'un violet particulièrement foncé, bordées de galons carmin et jaunes — hideuses, mais caractéristiques. Ses grimoires contenaient d'importantes variantes de sortilèges très peu connues ; ils sont également protégés contre les intrusions. Elmariel ne saurait que faire de ces ouvrages, mais son vieil ami oui, et c'est pourquoi il tient tant à les obtenir.

Il lui a également indiqué que le sorcier portait un anneau fabriqué par les Maîtres Savants de Loren, que chérirait tout Elfe qui l'aurait en sa possession ; comme il s'agissait d'un cadeau, l'Humain pouvait faire appel à ses pouvoirs au même titre qu'un Elfe. "Il est temps qu'il revienne à un des nôtres, Elmariel," a soufflé le vieillard d'un air innocent. Il lui a parlé de l'objet en lui précisant qu'il pouvait le garder s'il le voulait, à condition de lui remettre les grimoires. Elmariel devrait les reconnaître s'il les découvre. Son vieux professeur attend de lui qu'il fasse de son mieux.

Les renseignements que livre Elmariel à ses compagnons à propos de sa tâche sont laissés à votre entière discrétion.

DOCUMENT 8

Feuille de Profil de Drachenfels

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65							

Emplacements (DE)

Dans le tableau ci-dessous, la ligne I correspond au Profil Initial, la F au Profil Final. La ligne vide, entre les deux, vous permet de noter le Profil de Bataille de Drachenfels du moment, autrement dit le profil initial modifié par l'augmentation du Décompte des Emplacements.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
I	0	15	10	2	3	8	17	0	20	10	20	20	50	0
F	5	80	50	7	9	30	80	4	80	45	85	80	100	19

Caractéristiques en pourcentage : +1 par DE +1 **B :** +1 par DE +2 **M, F, E, A :** +1 par DE +10

DE	Compétence Récupérée
10	Esquive
15	Coups Précis
20	Coups Puissants
25	Coups Assommants
30	Réflexes Eclairs
35	Résistance Accrue
40	Force Accrue

DE	Magie Récupérée	DE	Magie Récupérée
4	Mineure	32	Nécromantique 2
8	Bataille 1	36	Bataille 3
12	Démonique 1	40	Démonique 3
16	Nécromantique 1	45	Nécromantique 3
20	Illusoire 1	50	Bataille 4
24	Bataille 2	55	Démonique 4
28	Démonique 2	60	Nécromantique 4

DE	Résultat Spécial
20	*Armure de plates, +1* régénéré
20	*Gantelet,* **F** +1
30	*Armure de plates, +2* régénéré
30	*Gantelet, Rune de Protection*
40	*Armure de plates, +3* régénéré
40	*Gantelet,* **D** x 2
40	Le visage de Drachenfels provoque la *terreur.* Accrue



Une sombre aventure dans la sinistre forteresse du Grand Enchanteur

Au plus profond des Montagnes Grises, presque invisible parmi les sommets déchiquetés, est tapie l'imposante forteresse noire du Grand Enchanteur Drachenfels. Malgré la mort de son maître, presque chassée de la conscience des hommes, son souvenir ne subsistant plus que dans les contes des veillées, le silencieux monstre de pierre semble encore frémir, hanté par l'ombre et le mal.

Nombre d'aventuriers ont franchi les portes menaçantes du château, en quête de trésors et de gloire ou pour satisfaire une curiosité morbide. Rares sont ceux à en être revenus. Ceux-là ont parlé de forces étranges et de créatures mortes depuis longtemps rôdant dans des couloirs visqueux, gardiennes des entrailles du domaine de leur maître. C'est à votre tour de vous tenir, impressionnés, devant la gueule béante de ce monstre. Vous devez maintenant y pénétrer et mesurer votre courage aux dangers qui vous y attendent...

Château Drachenfels est une aventure de 104 pages pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique** qui vous présente une forteresse et ses occupants. En plus de l'histoire de Constant Drachenfels et de son château, vous y trouverez des indications détaillées sur la manière d'en utiliser les couloirs obscurs et humides, une série d'intrigues et de scénarios, un groupe de personnages prêts-à-jouer, des monstres, des sorts et des objets magiques inédits.

Avec ses mystères et ses ténèbres, ses riches trésors scintillants, le Château Drachenfels ouvre une nouvelle dimension à tous les amateurs de Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique. Oserez-vous franchir les portes du château et découvrir ce qui se terre au-delà...



Un supplément pour



SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP
Ltd NOTTINGHAM



Sous licence de GAMES WORKSHOP Ltd.
Warhammer, le Jeu de Rôle est une marque déposée de Games Workshop Ltd. utilisée sous licence
Edition Française :
Jeux Descartes 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15